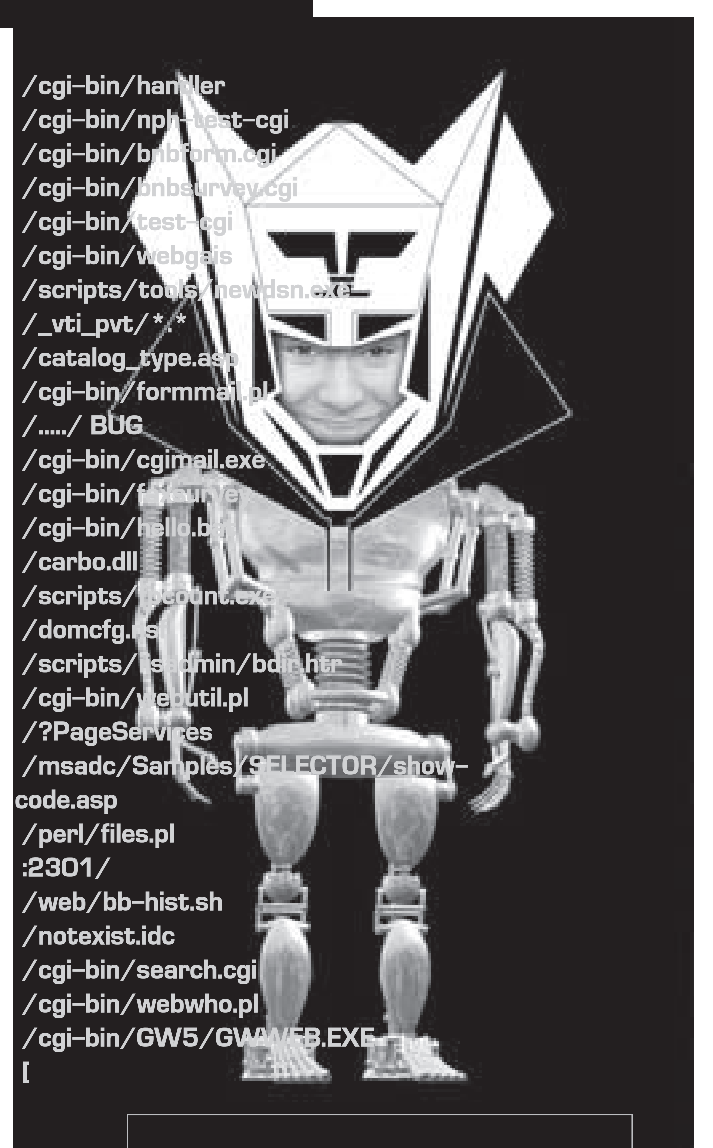

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
#06/Y2K
WWW.XAKEP.RU
60 МИНУТ ФРИКИНГА
БОКСЫ
ПРИШЛО ВРЕМЯ MP3!
СКАНИМ СЕТЬ
КОМАНДА X: МЕД.ОСМОТР
ЧТО ТАКОЕ SMF?
Sosa-Sola
HACKED!!!
АМИГА - невымирающаЯ альтернатива IBM PC
Геймеры и секретнаЯ служба Microsoft
0 200018 3

voidozer.exe 127.0.0.1 –t5

Вот уж постарались так постарались газетчики и телевизионщики в связи с прогонкой легендарного виря **ILOVEYOU!** Ужасные хакеры, смертоносные убойные вирусы, миллиарды баксов ущербу, несчастные пострадавшие! Хе–хе, примитивный вирусок смог поиметь столько добропорядочных граждан в кожаных креслах, которые, как дети, велись, запуская аттач с заразой. Тут же активировались всякие гнусные политиканы, продолжившие свою песенку о борьбе с хакерством и наделением погон большими полномочиями, для борьбы с "компьютерными хулиганами". Не, ну мы конкретно возмутились: какого–то хрена всякие ламерки, что не могут виндос от линукса отличить, пургу гонят про брата–хацкера??? Наша команда решила устроить митинг на Красной площади в поддержку хакцеров! Раскидали по мылу листовки–агитки, даже собрались и уже пошли по направлению к Кремлю... как вдруг подвернулся нам магазин. Хороший магазин, мы там пива взяли и нашего фирменного напитка "Хакер". Ну а с пивом, сам понимаешь, не до митингов: тут петтинги подавай :). Устроились отдыхать прямо на природе. Вот только открывалку забыли... дык MAL подсуетился – стал открывать баттлы своей зажигалкой. Видишь, какие у нас ребята, не только серваки вскрывают, но и бутылки :). Все только M.J.Ash, из Питера приехавший, испортил: стал требовать продолжить демонстративное шествие, для которого мы собирались. Долго чувака не могли унять, пока ему пива и энергетического напитка с гуараной побольше не налили. Ну, он что–то веселый стал, начал про всякие проги волшебные рассказывать и вспоминать бар "Армадилло" (он его почему то "Гомадрилло" называл :), где разглядел сексуальных меньшинств и дорогущее пиво. Возмущался, возмущался, но мы еще его "Соколом" заправили, и он стал мирным. Мирный мирным, но почему–то начал отбирать пустые стеклянные бутылки у аборигенов, их собиравших. Обещал их нюкнуть, почту забомбить, запинговать с шелла на M9 :). Потом еще посидели так, поболтали и решили расходиться, как вдруг я услышал железный голос главреда: Сайдекс, а вас я попрошу остаться... ;)

Ну, я, естественно, на измену сел, думаю: сошлют меня сейчас в бессрочную командировку на Землю Франца–Иосифа для изучения истории местной сцены хакерства :). Все оказалось не столь оригинально: т.к. на хакерупивке не было Андрея Князева, с ним нужно было законнектиться по телефону. Ну, слово босса – закон (его 117 статья :): звонить – так звонить. А номер–то был не простой, междугородний... набрал я восьмерочку, и так противно стало от того, что придется бабки башлять за разговоры... Что я полез в шкаф, откуда извлек старый винт, на коем хранилось немерено инфы по взлому телефонии, также достал паяльничек, схемки–детальки разные.

Полночи, проведенные за бдением над творчеством технической мысли, вылились в последующие ярые возмущения нашего главного автомобильного монстра Холодильника, получившего счет за разговоры с Тулой вместо меня :). Короче, конкретно, заклинило у нас в команде на этой почве, и мы порешили, что в этом номере мы будем не только хакать, но и фрикать: соберем фрикерский девайс–бокс, просканим полгорода в поисках вражеских модемов и снабдим тебя еще тучей полезной инфы по фрику, и не только.



Многие возразят: мол, все это фуфел, сейчас только сетевой хак, проги – кряки и кардинги рулят, а фрикинг не нужен. Может и так... но, по сути, современное хакерство началось именно с фрикинга: половина статей культового журнала сцены "2600", когда он появился, была посвящена взлому телефонии! А первые взломы корпоративных сетей происходили с модемных терминалов. Да и чего там говорить: будто у тебя не возникало желания захватить контроль над доступом к междугородке? А бесплатный выход на сотовую сеть? А динамить игральные автоматы и турникеты метро? А прослушивать чужие пагеры и автоответчики? Если ты положительно ответил хотя бы на один из этих вопросов, то мы понимаем друг друга, и значит нам по пути! Поэтому вперед, туда, где мы сами делаем систему, а не система делает нас!

Всего Хорошего&Happy hacking 4U!

Иван Корноухов aka SideX
редактор

editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый вредный редактор
Александр Черных
(holod@xakep.ru)
самый пьяный редактор
Иван Корноухов
(sidex@xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит-политрук
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
R.SKY
(matrix@xakep.ru),
Shelest
обложка
R.SKY
фотограф
MaxiDrom
верстка
Таня Атакуева
(osyako@xakep.ru)
иллюстрации
K.Комардин, Shelest,
Alexx, MacQueen,
Хихус
(xixyc@xakep.ru)
3D-box
Vlad

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджер отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

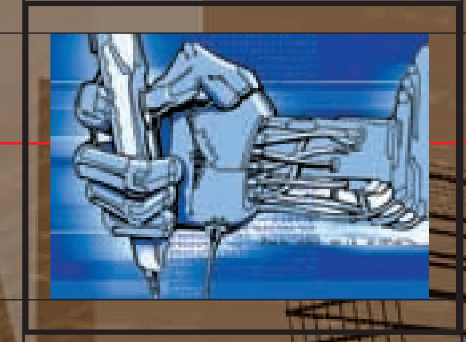
Для писем
101000, Москва,
Главпочтамп,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

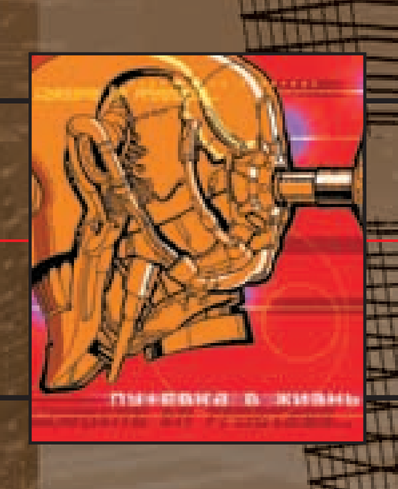
Отпечатано в типографии
«**ScanWeb**», Финляндия

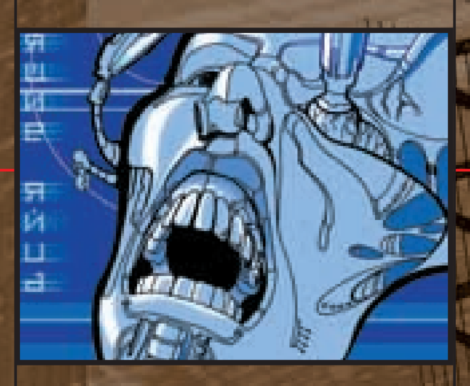
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации
по делам печати, телерадиовещанию
и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.

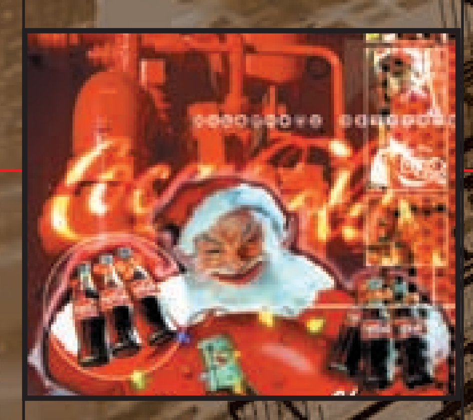
Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

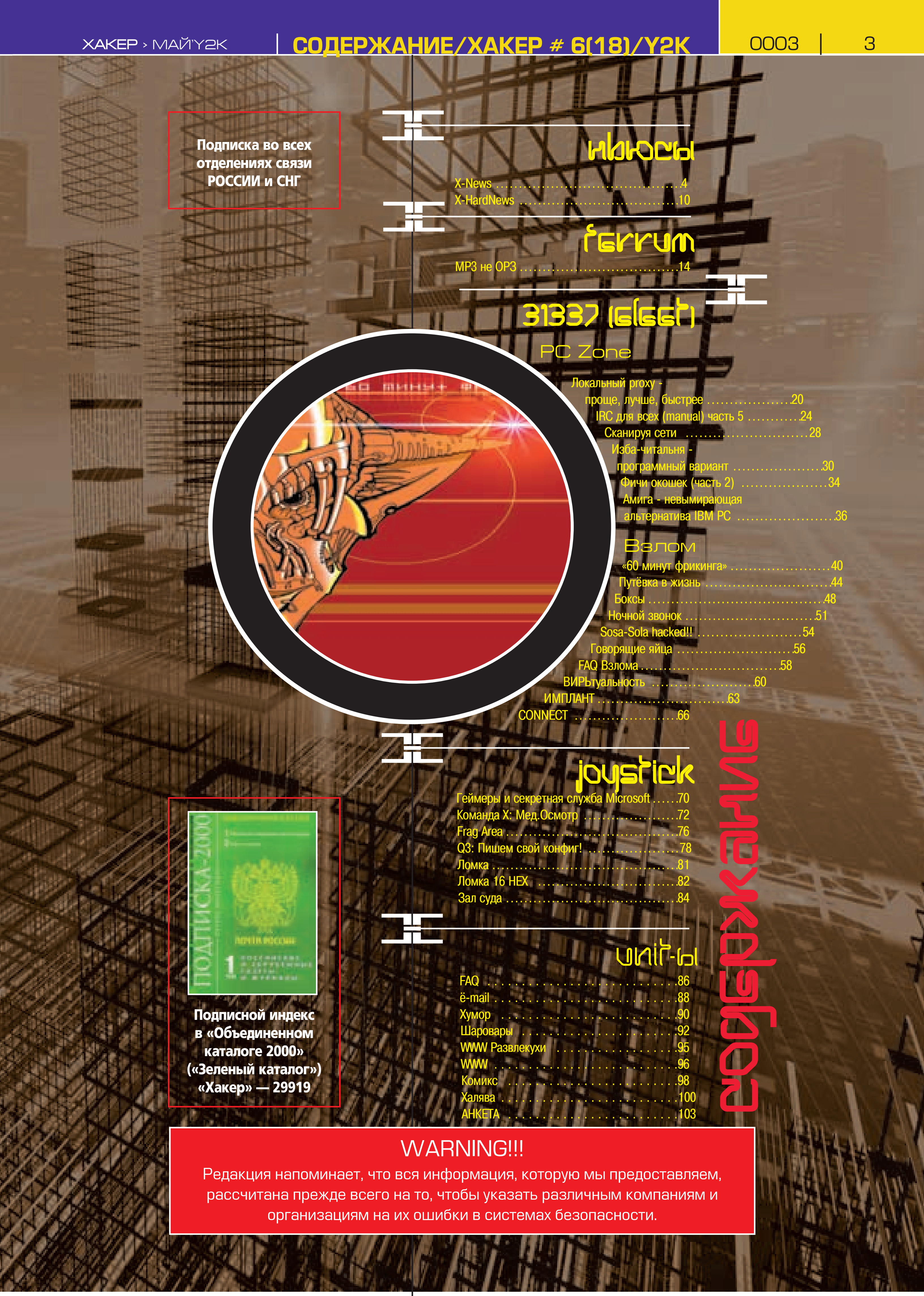












СОДЕРЖАНИЕ

ньюсы

ferrum

31337 (eleet)

PC Zone

Взлом

joystick

unit-bl

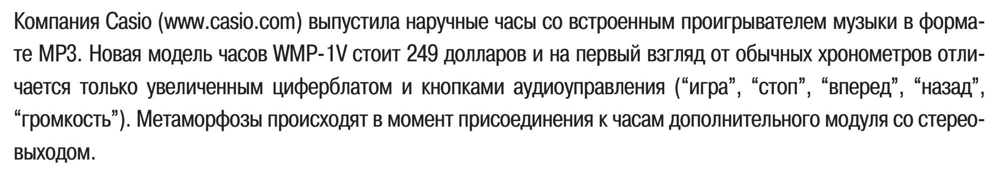
WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

HITECH NEWS...

Алекс Целых
(technews@mmub.ttn.ru)





Джаз наручных курантов

Компания Casio (www.casio.com) выпустила наручные часы со встроенным проигрывателем музыки в формате MP3. Новая модель часов WMP-1V стоит 249 долларов и на первый взгляд от обычных хронометров отличается только увеличенным циферблатом и кнопками аудиоуправления (“игра”, “стоп”, “вперед”, “назад”, “громкость”). Метаморфозы происходят в момент присоединения к часам дополнительного модуля со стереовыходом.

Небольшой чип флеш-памяти вмещает 32 Мб музыки, что равносильно получасу звучания высококачественных музыкальных композиций. Загрузка файлов идет с компьютера через порт USB при помощи специального программного обеспечения для Windows. Четырехминутный трек загружается в память около 70 секунд.

Разработчики уделили особое внимание функциям “анти-шока” и конструкции входа для штекера наушников. Последний не вылетает из гнезда даже при самых резких движениях. По заявлениям Casio, стильные часы-плейер показаны всем - от спортсменов до пенсионеров.

Водители, рожденные летать

Компания DaimlerChrysler AG (www.daimlerchrysler.com), известная своими инновациями в области автомобилестроения, разрушила сложившиеся стереотипы оборудования водительского места. В новой модификации Mercedes-Benz SL-500 нет ни руля, ни педалей, ни коробки передач.

Управление автомобилем осуществляется при помощи штурвального джойстика, дополненного кнопками активации сигналов поворота и клаксона. Простой для понимания принцип действия устройства обеспечивает уверенный контроль работы двигателя. Повышение оборотов достигается толчком рычага вперед, а торможение соответствует его оттягиванию назад.

На поворотах бортовой компьютер анализирует приложенные к рычагу усилия, а не фактические перемещения ручки джойстика. Он регулирует величину обратной связи, предотвращая резвые виражи на больших скоростях и корректируя нелепые команды водителя. В систему встроен автоматический механизм фиксации скорости - заданный однажды ритм движения “запоминается” компьютером и его дальнейшее поддержание не требует постоянного давления на джойстик, что позволяет руке немного расслабиться.

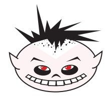
На заключительном этапе испытаний автомобиля был проведен необычный эксперимент, в котором приняли участие молодые девушки и парни, не имеющие опыта вождения. Разбитые на две группы, одни из них сели за обычный руль, а другие обхватили влажными ладошками джойстики. Молодежь долго выписывала зигзаги, преодолевая различные искусственные препятствия. Оказалось, что водители новой модели увереннее “держат штурвал”, не подвергая жизнь опасности, в то время как их сверстники то и дело попадают в аварии, забывая местоположение педалей.

Эх, прокачу лежачего

На международной выставке роботов в Сан-Франциско японские ученые представили необычную систему автоматической транспортировки лежачих пациентов.

Самоходное кресло-каталка или передвижной рентген ориентируются в пространстве по сигналам ультразвуковых маячков на пути следования. По расстоянию до двух ближайших бакенов и скорости вращения колес компьютер определяет положение каталки на местности с точностью до двух сантиметров. Хранящаяся в памяти машины карта позволяет снижать обороты по мере приближения к препятствиям. Устройство регулярно передает идентификационный номер каталки на главный компьютер. В случае крайней необходимости на пейджеры медсестер поступает просьба выручить заплутавшего робота и его пассажира.

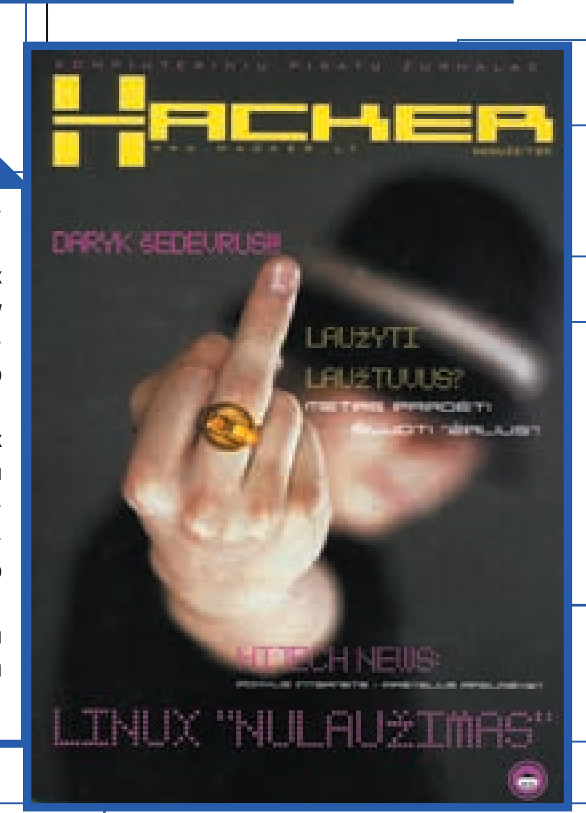
Выписывать круги на лакированном паркете - одно, совсем другое - спускаться в лифте на вечернюю прогулку по парку. Дополнительное устройство для кресла-каталки оборудовано двумя специальными колесиками, выдвигающимися на труднопроходимых участках. Они помогают преодолеть небольшие бордюры, сохранить равновесное положение на неровностях.



Хакерус литовичус

Yessss! Наконец-то! Теперь Х издается в Литве на литовском языке! Сколько было писем от литовских читателей с вопросами типа: “Могу ли я подписаться на Х в Литве?”. Конечно, можешь! А теперь не просто на Х, а на свой литовский Х.

Мы поздравляем наших литовских коллег с выходом первого издания и желаем им быть такими же веселыми, оригинальными и нестандартными, как мы :). Мы надеемся, что это только первый шаг, и возможно, очень скоро и в других странах наши читатели смогут получать Х в своей национальной кодировке :)



Полон дом чудес

Компания X10 (www.x10.com) объявила о начале беспрецедентной акции по компьютеризации домов на американском континенте. Представленный компанией набор устройств FireCracker позволяет дистанционно управлять работой бытовых приборов с контрольного пульта или персонального компьютера. В комплект поставки входит включаемое в розетку переменного тока устройство беспроводной связи, приемопередатчик с входом для вилки электрических приборов, панель управления и компьютерный интерфейс.

Общая стоимость системных модулей превышает 70 долларов. Но первые владельцы набора FireCracker оплачивают только почтовые расходы. Мало того, X10 обещает в месячный срок вернуть деньги тем, кто будет разочарован работой устройств. По словам главы компании, X10 намеренно идет на убытки в желании поведать людям об удивительных возможностях, существующих уже сегодня.

Устройство беспроводной связи контролирует работу до 16 приборов одновременно. Дополнительные модули для разных типов приборов стоят от 10 до 13 долларов. Каждый получает свой идентификационный номер, после чего специальное программное обеспечение позволяет объединять несколько устройств под одним кодом и создавать макросы управления.

Порядок выполнения команд может зависеть как от времени суток и температуры в комнате, так и от движений, фиксируемых сенсором. В программный продукт Fuse изначально заложены схемы включения кондиционера в жаркую погоду, погашения торшера на ночь и варки кофе по утрам.



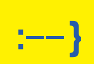


Причуды электронной официантки

На рабочую вахту в ресторане небольшого японского городка заступила первая робот-официантка. К своей мечте Mei-Mei ("маленькая сестра") шла долгие пять лет. Осенью 95-го она держала испытание в конкурсе электронных официантов и вышла из него победителем. Никто, кроме нее, не сумел так быстро и без ошибок убраться в игрушечном ресторанчике. В тот день она правильно отделила теннисные шарики от пустых жестяных банок и пакетов из-под сока, разнеся мусор по соответствующим корзинам. Затем ловко подхватила вазочку с мороженым на подносе и, преодолев массу препятствий на пути, доставила заказ в целости и сохранности на нужный столик. Это была ее первая победа.

Спустя годы детище усовершенствований ученых университета Тохоку снова стало объектом внимания публики. Сегодня Mei-Mei прекрасно ориентируется в пространстве при помощи нескольких сенсоров и мощной системы обработки данных. Когда на пути электронной официантки встречается препятствие, она самостоятельно принимает решение о том, следует ли остановиться, обойти его или попросить объект подвинуться. В скором времени ученые планируют расширить возможности "маленькой сестры". Ее обучат не только подавать различные предметы, но и принимать к исполнению заказы, сделанные голосом.

Робот-официантка одета в розовое кимоно, речь льется звонким ручейком. Однако "позаигрывать" с Mei-Mei не удастся. Она пресекает все попытки клиентов трогать ее за движущиеся части. Почувствовав приближение нахала, Mei-Mei тут же состроит недовольную гримасу и позовет на помощь хозяина ресторана.



Пишем черным по серому

Компания Anoto (www.anoto.com) разработала напичканный электроникой цифровой стилус для письма в XXI веке. Помимо картриджа с обычной чернильной пастой, в его состав входит миниатюрная камера, процессор обработки изображений, Bluetooth-передатчик, модуль флеш-памяти и батарейка. Кроме того, еще целое море датчиков, фиксирующих угол наклона и поворота вокруг оси, силу нажима на перо. Вес устройства не превышает 45 граммов.

Параллельно процессу письма отснятые камерой на частоте 100 кадров в секунду изображения обрабатываются процессором и в сжатом виде через устройство Bluetooth передаются на компьютер. Через специальный шлюз они также могут быть переадресованы на разнообразные электронные устройства или сайты в Интернете.

Писать Anoto Pen следует на особым образом размеченном листе бумаге, имеющем свои собственные координаты и являющемся маленькой частью огромного рабочего пространства, покрывающего территорию площадью в половину Америки. Превращение обычного листа в пригодный для работы с Anoto осуществляется нанесением специального узора типографским способом или в домашних условиях при разрешении печати 1000 dpi. В результате заполнения микроскопическими точками бумага выглядит слегка серой. Такая технология гарантирует определение положения ручки в пространстве с точностью до микрона.

Руководство Anoto полагает, что новая разработка реально претендует на звание стандарта цифровой ручки. В будущем году в продаже появится первый коммерческий продукт, еще лет через пять необычная технология письма придет на смену перьям и шарикам.





Пишите письма...

Прикинь, в Рунете новая почта. Да-да, новая почтовая служба: имя@Narod.Ru.

22 мая открыли, на Narod.ru. Теперь, помимо бесплатного хостинга, чатов и FTP каждому юзверю, слепившему свой сайт типа имя.narod.ru, предлагается еще и почтовый ящик. Забирать почту можно и нужно через майлер или web-интерфейс.

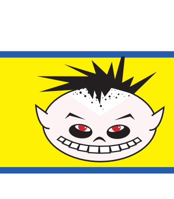
Web-почта полностью разработана программерами Яндекса. Размер почтового ящика на Народе 10 Мб, максимальный размер одного входящего или исходящего письма 1,5 Мб - хватит, чтоб перекинуть архив-другой приятных фоток. Сервак поддерживает работу с HTML-документами и аттачами.

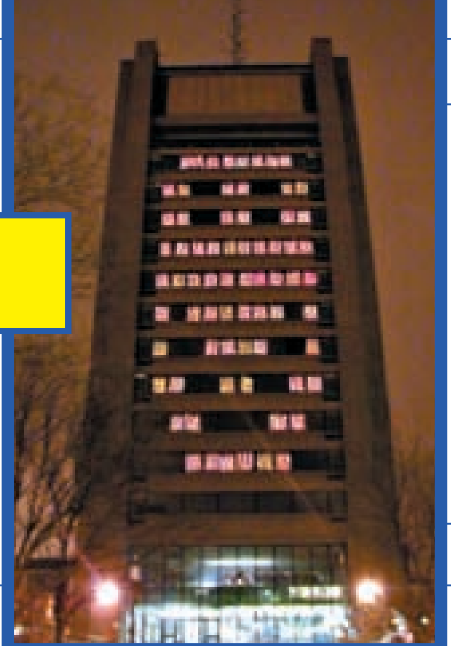
Народ Яндекса постоянно растет не только количественно, но и качественно. В дополнение к таким стандартным услугам, как шаблоны для быстрого создания паг (их здесь более 100), счетчики и гостевые книги юзвери Народа получили возможность создавать форумы\чаты, просматривать статистику посещаемости паг, а также работать с пагами по FTP. И, конечно, каждому юзеру предлагается поиск по страницам его собственного сайта, причем все настройки автоматически генерятся прогой Яndex.Site. Недавно был проведен конкурс "Народный сайт", в котором приняло участие более таузанда пользователей (при этом жюри, состоявшее из посетителей Narod.ru, насчитывало около трех тысяч человек).

Тетрис для близоруких великанов

В американском университете Браун завершена пятимесячная работа над необычным архитектурным сооружением. LaBastille (bastilleweb.techhouse.org) стала самой большой в мире действующей игрой в Тетрис.

Игровое табло представляет собой четырнадцатиэтажное здание научной библиотеки, обвешенное 10 тысячами рождественских огней. Пульт контроля находится в руках игроков за несколько миль от здания - только оттуда можно наблюдать поле целиком. Падающими фигурами управляет компьютер на базе операционной системы Linux. Организаторы приглашают всех желающих вспомнить молодость и с 10 вечера до первых лучей солнца позабавить толпы зевак с шоссе Interstate 95.





Интернет со свободным телефоном? Реально!

Компания “ПТТ - Телепорт Москва” вводит супер-новую технологию ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line). В отличии от всем известной ISDN, новая технология позволяет передавать входящий трафик со скоросью до 7 Мбит/с, а исходящий до 1,5 Мбит/с. Круто? Или тебе по барабану? Ну тогда читай дальше: все это работает на обычной телефонной линии и позволяет одновременно разговаривать по телефону и сидеть в Инете на одной линии!!! Чуешь куда я клоню? Именно - свободный телефон в то время, когда ты сидишь в Инете. Работает все просто: тебе ставят все необходимое оборудование, подключают и вперед. Абонентская плата - 150 баксов в месяц, в которую уже включено 800 Мб входящего трафика. Вся установка, вместе со всем необходимым оборудованием будет стоить около 700 баксов. Вообщем получается уже что-то реальное. Это уже не полторы-две штуки за выделенку на меди, на которой, ко всему прочему, больше 2 Мбит/с не разгонишься. Ну а так как компания “ПТТ - Телепорт Москва” является дочерней фирмой МГТС, то сам понимаешь, что все это оборудование УЖЕ устанавливается на многих АТС.

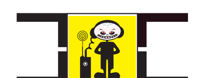
“Новые пернатые” требуют мобилы

В университете штата Джорджия разработана система компьютерного контроля жизнедеятельности американских цыплят. Предпосылкой к ее появлению послужила страшная статистика массовой гибели птицы от жары летом и переохлаждения зимой. Температурный стресс является основной причиной вспышек массовых заболеваний на птицефабриках и постоянной головной болью руководства.

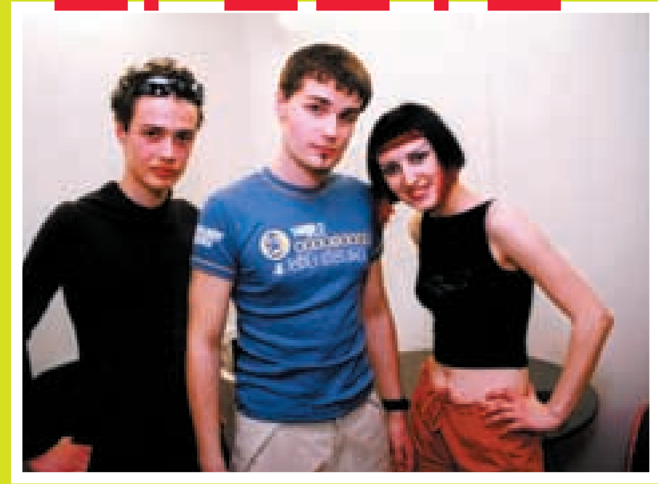
Научное исследование подтвердило, что современные куры разительно отличаются от своих предков. Они набирают вес в полтора раза больший веса прабабушек, съедая в два раза меньше пшена и комбикормов. Одновременно с этим “новые пернатые” нуждаются в лучших условиях проживания.

Чтобы решить проблему, в трехнедельном возрасте под местным наркозом в область грудинки цыпленка имплантируется радиопередатчик размером с монету. После этого в центральный компьютер фабрики непрерывно стекается информация о температуре тела птицы, частоте сокращений грудной клетки и количестве ударов сердца в минуту. На основе этих данных компьютер принимает решения о мерах по нормализации условий жизни. В зависимости от причин неудобств включается обогревательная или охладительная система, изменяется яркость света.

Сразу после превращения курицы в безмолвную тушку передатчик стоимостью около 50 долларов извлекается и передается по наследству следующей молодой клуше.

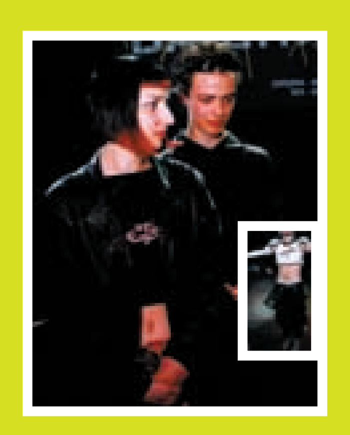


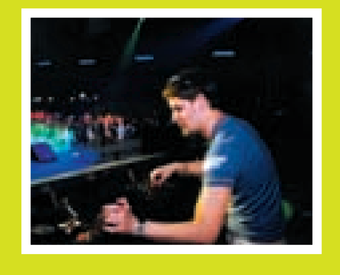
ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО "ОРБИТА"



Не так давно программа "БАШНЯ", рубрика "CHILL OUT" разбавили попсовую атмосферу московских вечеринок, организовав фестиваль "МАСТЕРА ЭКСТРИМА". Наконец-то Российским габберам вернули их кумира "DJ OR – BEATа", за это поклон "Башне" и рубрике "Chill out". На фестивале также отличились команды "Amatol", "Tractor bowling" и "Reactor" (проект МС Че Гевары). Мероприятие проходило в МДМ и собрало около 3500 тинэйджеров. Вырученные деньги были направлены на поддержку настоящих экстрималов – десантников, воюющих в Чечне.

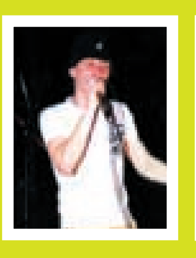
Телеверсию этого крутого действия ты сможешь наблюдать в середине июня в программе "Башня" на канале РТР.







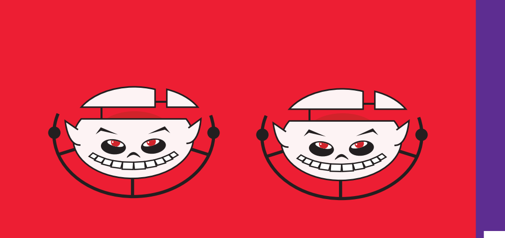








Торик
(torick@xakep.ru)



Begin

У меня есть для тебя три главные новости. Одна хорошая, другая так себе, а третья фиговая. Первая: мы с приятелем ходили за MP3-плеером. Обегали пол-Москвы - Рио и Номадами не пахнет. Были какие двухсотдолларовые сам-ты-сунги, но почему-то без радио. В общем, хороших MP3-плееров не видать и не слыхать. Боюсь, и Nomad Jukebox мимо меня пройдет... Вторая новость: исполнился ровно год с тех пор, как я ублажаю тебя своими велеречивыми ньюсами. Третья: в этот раз у меня просто туева хуча всяких анонсов акселей и процессоров. Видимо, этим летом, ближе к концу, снова встанут вопросы: что делать? что брать?

Радеон, впервые на арене

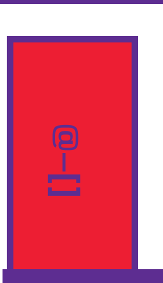
ATI уже проявляла свою Ярость (Rage 64 и 128 раз, соответственно). Увы, неудачно. Теперь настало время реванша. Надо сказать, месть будет сладкой - 30 миллионов транзисторов на 0.18 микрон технологии вгрызутся в тело 3dfx и nVidida, 128 метров DDR на 200 МГц собираются если не вырываться вперед, то уравниваться с Voodoo5 точно. Рендеринг 1,5 Гигатекселей в секунду - тут 3dfx и ее хваленый V5 чуть-чуть не добегает. Еще новый чип под названием Radeon обладает движком, способным выдавать 30 миллионов треугольников в секунду и какие-то секретные технологии 3D-анимации. Построено все это чудо на общем ядре RADEON 256 GPU, в который входят: Charisma engine, про который я рассказывал бог весть когда (он занимается геометрическими работами), Pixel Tapestry для рендеринга и Video Immersion для цифрового видео. ATI Radeon 256 впервые будет представлен на WinHEC, ну а дальше - читай X и все узнаешь!

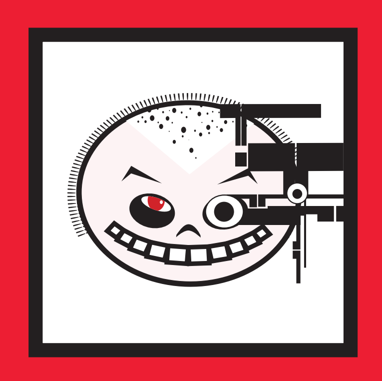


Фуджитсу не устает...

...создавать винты. В частности, и винты-рекордисты присутствуют в свежей линейке от Fujitsu. MAH3xxx и MAJ3xxx - вот на кого нам следует молиться начиная с сегодняшнего дня. Первые умеют крутиться на 7200 RPM, вторые - на все 10 тысяч. MAJ3 - это три винта, по 9.1, 18.2 и 36.4 гига соответственно. MAH3 - два винта на 9.1 и 18.2. Уже в продаже ТАМ. Полагаю, скоро и у нас будет.







Новый Аннигилятор

А ведь, казалось бы, еще недавно я писал о крутой карточке Аннигилятор на крутом чипе GeForce! И вот на тебе - уже, типа, как сиквел. Чип, естественно, сынуля GeForce`а - GeForce 2 GTS. В нагрузку дают NSR (nVidia Shading Rasterizer), который дает по две текстуры на пиксель, затенение каждого пикселя, и вообще все просто прекрасно вплоть до 1,6 Гигатекселя в секунду. Более 25 миллионов треугольников в секунду, производимых T&L-движком, и все такое. Ну а огорчают застолье, естественно, 32 метра оперативки DDR, работающие на тактовой частоте в 333 МГц. Вообще, если взять и перечислить основные фичи, то выглядеть список будет так:

Поддержка AGP 4X (при том, что еще с AGP2X непонятно что происходит).

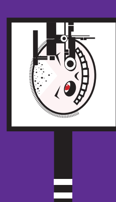
Разрешение до 2048 x 1536, оптимизированное для 32, 16 и 8-bit-ного цвета.

Рефреши до 240 Герц.

И много-много всяких гамез и софта, поставляемого с карточкой.

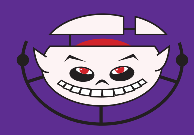
Новый процессор от AMD - полный Дурон

Слушайте, слушайте! И не говорите потом, что вы не слышали! 27 апреля Y2K фирма Advanced MicroDevices выпустила пресс-релиз, в котором черным по белому (Times New Roman по HTML-листу, естественно) написано, что имя будущего процессора - AMD Duron. На вопросы типа "что?" и "почему?" ответ есть. Умные дядьки в AMD сели и стали придумывать имя для процессора. Процессор, надо сказать, чудо как хорош: ядро Атлона, кэш-память второго уровня, системная шина на 200 МГц, опять же любимая 3Dnow! с новыми командами. Надо ему какое-нибудь имя правильное придумать. Да вот только нету времени - в июне выходить процессору надо, а на дворе начало мая уже. В общем, решили дядьки, что название должно быть доступно всем и быть оно должно универсальным. Универсальный язык, как вспомнил один дядька, - это латынь. А новый проц был рассчитан на долгую и хорошо обеспеченную жизнь. Поэтому нужно что-нибудь такое эдакое изобрести. Например, "Долгая единица". По латыни, стало быть, "длящийся, долгий" - это Durare, а "единица" - On. Так и получилось у них - Duron. В общем, будем надеяться, что полный Дурон из этого камня не выйдет...



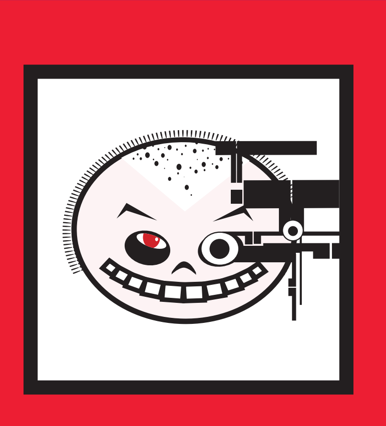
Intel и ее сетевой процессор

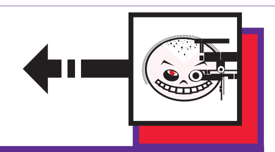
Да... Дожили... Хоть сейчас на пенсию... Мало нам так называемых софт-модемов, которые большую часть операций НОРМАЛЬНЫХ модемов перекладывали на звуковуху и CPU... Компания Интел преподносит нам царский подарок: пресс-релиз на тему нового процессора, который будет не столько обсчитывать юзера ("Главное - это система отсчета", - заметил Эйнштейн, когда его обсчитывали в пивной), сколько обмениваться байтами и битами. Ну, по крайней мере три миллиона пакетов в секунду на тактовой частоте в 200 МГц обрабатывать сможет. И обсчитывать он тоже сможет. Аккурат до триллиона (это который в тыщу раз больше миллиарда) бит. Приоритет по передаче данных - звук, голос и видео. Зовется сей камень хитрый IXP1200. В общем, ждите хабов с софт-репрограммингом, сетевых принтеров и других чудес прикладного сетевого искусства. 200 баксов за младшего братика (166 МГц, 2.5 миллиона пакетов в секунду) или 300 зеленых президентов за старшую версию.



У Rio есть будущее. Надо же...

А мы-то, мы-то уж надеялись, что Номад придет и покажет всем плеерам, где раком зимуют... Фигу. S3 купила Диамонд, увидела Rio и решила его раскрутить, ибо Rio, как посчитала S3, - это хорошо. В первую очередь S3 предложила купить лицензии на Rio (tm). Причем лицензия ограничивалась фирменным дизайном, интерфейсом, качеством звучания, доступом к форматам, проигрываемым на Rio, ну и совместимостью с Рио-софтом. Вторым шагом S3 сейчас видит создание так называемого Car Audio. Тут и думать нечего - магнитолу аккуратно выдираем и продаем соседу. Ставим свежий девайс от Rio(tm) - и все нам доступно. Причем фишка такая: к девайсу приаттачен снимабельный винт. Его можно по Универсальной подключить к компьютеру и слить оттуда понравившиеся MP3. Потом притащить обратно в машину, запихнуть куда-нибудь под сиденье и наслаждаться Rio (tm) Car Audio. Третий шаг - домашнее аудио. Rio Receiver позволит любую музыку, найденную пытливым софтом на твоем харде, транслировать на весь дом - были бы колонки. Более того, один Ресивер может копать музыку на нескольких компах, соединенных сеткой. А вот еще одна "домашняя" фишка: Rio Jukebox (э-э, чуваки, я это имечко уже где-то слышал). Эдакий хард-диск с возможностью проигрывать цифровую музыку, с сидюком и коннектом к Инету. То есть PC как таковой уже не нужен. Подрубился в Сеть - скачал музыку, слушай на здоровье. Вот такие чудеса науки и техники ждут нас где-то через полгода-год. Ты еще не раз о них услышишь...





Новости одной строкой

Есть такая фирма - QPS. Любит она создавать внешние дисководы с различными сопутствующими интерфейсами. На сей раз это - CD-RW дисковод 8x4x32 Que! Fire с трехпортовой FireWire картой в комплекте. Горячее подключение, видимо, стоит дорого. $479. Хотя, конечно, контроллер на халяву тоже следует учитывать.

Фирма Addonics анонсировала весьма забавный MP3 плеер, Lobo SE. Здесь в качестве носителя используется два формата: MultimediaCard и - шик сезона! - 40 Мбайт диски Clik!. Но главное здесь - ЭКОНОМИЯ. Просто Клики стоят не очень много, а записывать туда можно не только MP3...

У Компака траблы с зарегистрированной маркой Wildfire. Это их бин новая технология, которую они успешно зарелизили. Правда, аккурат сразу после релиза к ребятам из C-Q подошли шкафы 2x2 в темных очках и вежливо так предупредили их, что Wildfire - это на самом деле торговая марка Wildfire Communications (tm). Так что, типа, у Компака намечаются проблемы с трейдами.

Мини-винчестер

Видеокамера есть? Гнездо PCMCIA Type II ест
лично, можешь хоть прямо сейчас избавит
якобы "устройств постоянной памяти". Пото
есть на свете такие вещи, которые появляются
один раз - и уже навсегда. Они не переменны - лишь постоянны. И на смену им может придти только более современное устройство - но того же типа, не иначе. Все эти размышления посвящены одному такому маленькому и легкому (55 граммов) винчестеру MK2001MPL от Toshiba. ATA/66 с объемом 2 Гбайт и стойкостью к ударам в 1000G. И механика - 4,200 оборотов в секунду.

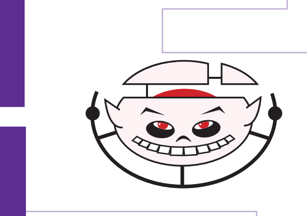
Полный Гладиак

Дрожите, девелоперы! ELSA, как обычно, полна безумных проектов по облегчению жизни простым программерам в области видеоускорения. На этот раз предметом разделения труда стала карточка GLADIAC на GPU`шнике GeForce 2 GTS (GigaTexel Shader). Ей абсолютно не слабо взять и каждому пикселю придать световой или теневой оттенок. А заодно обработать до 1,6 Гигатекселей в секунду (что в два раза превышает рекорд, поставленный GeForce 256, и заодно перебивает кубок первенства у Радеона и Voodoo5, см. про обе где-то рядом). 25 миллионов треугольников на T&L-движке для Гладиака - так, семечки. Вот, правда, оперативка подкачала - всего 32 метра в 350-баксовой модели и 64 метра отойдут тому, кто осмелится потратить 450 зеленых. Зато влезет и на PCI, и на AGP.



Пятая, четырехпроцессорная

Самой последней моделью 3d-ускорителей серии Voodoo пока что является Voodoo5 6000 AGP. Сей зверь будет представлен на конференции по совместимости железок с Виндами (WinHEC). Уже сейчас известно, что на чипе будет умещаться аж четыре процессора VSA-100, 128 метров графической памяти. Обрабатывается восемь пикселей за такт (а тактовая частота, напоминаю, у нас сегодня равна двум сотням немецких мегагерц!), короче, 1,33 - 1,47 гигапикселей/гигатекселей будут к твоим услугам с пятой Вудой. Таким образом, кстати, сама и не подозревая, 3dfx поставила новый рекорд железной индустрии - она перешагнули за миллиард пикселей в секунду, цифру не менее заветную, нежели пресловутый ГигаГерц. Ну и вечный бонус от 3dfx - T-Buffer.





Рулим потихоньку

Серия WingMan не умерла. Но запашок, конечно, есть... Новая линейка дает о себе знать. Поехали.

WingMan Formula GP - классный, 25 см штурвал, пара рычагов, четыре кнопки, две педали. Цена - $50. Первые поставки - июнь.

WingMan Formula Force GP - все вышеупомянутое плюс Force Feedback. Цена - 100 баксов. Первые поставки - июнь.

WingMan Force 3D - это еще не руль, но уже джойстик с поддержкой Force Feedback. Недорогой и компактный. Семь кнопок, 8-позиционный переключатель вида. USB интерфейс - sic! Цена - $60. Первые поставки - июнь.

WingMan Precision Gamepad - еще не джойстик, зато уже геймпад. 4 кнопки, поддержка турбо-режима, 8-позиционный переключатель. Цена - $10. Первые поставки - июль.

WingMan RumblePad - еще один геймпад, но уже более совершенный. Force Feedback, две аналоговых "палки", девять программируемых кнопок. Цена - хз, но наверняка не менее 80 баксов. Первые поставки - август.

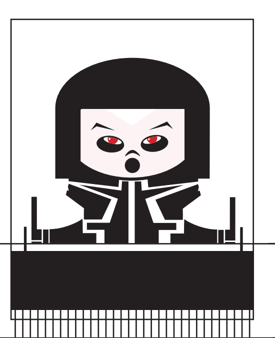
Мышке больно - она пищит!

Есть в далекой и Великой Британии такой вуз - Университет Лафборо. И работает там ученый - Майкл Маколэй. На первый взгляд, он вовсе не "зеленый" гринписовец. Но то, что он сделал для компьютерной индустрии, сравнимо, пожалуй, разве что со спасением королевских пингвинов. Итак, он собрал обыкновенный манипулятор типа мышь. Который, при слишком сильном нажатии на одну из его кнопок, издает писк. Самый натуральный мышиный писк. Это достигается с помощью вшитой в корпус электроники и предназначено в первую очередь для того, чтобы чересчур нервные люди, услышав сей вопль, тут же взяли себя в руки. Особенно хорошо для квакеров, которым раздолбать мышь - как два байта переслать, проще некуда. Сейчас ученый раздумывает над тем, как избавить от вымещения злости людьми-изуверами нежные клавиатуры... Дальше, видимо, пойдут мониторы с пуленепробиваемым стеклом, колонки, вырубающиеся через определенное время игры на высокой мощности, и тэдэ.



Свежачок с Ё3

Gravis вместе с Immersion Corporation заявила о своих намерениях разработать первый геймпад с фидбэком - Xterminator Force. Геймпад втыкается в USB-порт и живет с DirectInput. Пока это все, что известно: ни приблизительные цены, ни сроки выхода не объявлены. Плюс см. новость про WingMan`ы - это все оттуда, с Electronic Entertainment Exposition...





MP3 — НЕ ОРЗ

SideX (SideX@xakep.ru)

Наступило календарное лето. Наши ягодицы стали почаще отлипать от предкомпутерного стула, а глаза стали меньше мозолиться надоевшим монитором :). Летом надо оттягиваться – выбирать девайсы "для тела, для души". Например, MP3 плееры, позволяющие слушать любимый музон в не менее любимом формате MP3, без компа. Но девайсы–то новые, не совсем понятные россия–нину, даже мутные какие–то... На самом деле все достаточно просто. Но не без подводных кам–ней и своих траблов. А чтобы ты вообще знал все об этих девайсах, X снарядился на тестирова–ние классических и совершенно новых моделей MP3 плееров.



MPIO (MPIO-X)

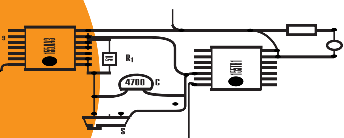
Не новая модель - продается в Москве с 99г. И, собственно, на тестирование к нам поступила не эта модель, а более новая MPIO-X64. Но обновка мне показалась менее удачной, чем классический MPIO. Отсюда предлагаю сначала ознакомиться с первым MPIO, позже плавно перейдя ко второму.

Сам девайс - явно не скромный: за приемлемую цену юзер получал тучу нужных фишек: полноценный информативный LCD дисплей (который у РИО 300 был сегментный-убогий), встроенную записную книгу, диктофон, FM-tuner в отдельных модификациях. Короче, явно достойный образец.



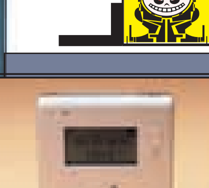
Плеер выпускается в корпусах шести цветов: серебристый, красный, желтый, синий, фиолетовый, черный. Но я тестировал классический: цвета серый металлик (серебристый). Перед тестированием были опасения, выработанные во время пользования магнитофона "Электроника": однажды, у меня палец застрял между железными кнопками, и я его долго оттуда доставал :), а на другом мафоне пимпы были покрыты какой-то фигней, которая жутко красилась. Слава Богу, это все в прошлом, и при работе с MPIO я не подвергал здоровье опасности. Разве что немного был побит редакционными жителями, возжелавшими самим провести это тестирование вместо меня :), но обломившимися ;).

На LCD полно инфы: отображается длительность трека, номер трека, названия музона, имя исполнителя. Теперь этим уже никого не удивишь, но 9 месяцев назад это было круто! Ровно как и нет ничего особенного в имеющемся диктофоне, позволяющем записывать всякую ботву на лекциях через встроенный микрофон. Как показала практика, качество записи оставляет желать лучшего, а к тому же инфа записывается не в wav формате, а в sc4, который не воспроизводится большинством комповых музыкальных плееров :(. Хотя, если четко направить микрофон на источник звука (передай своему преподу по матану, что твой любимый журнал обозвал его "источником звука"), :) то можно получить воспроизведение записанного со средним качеством.



В комплекте с плеером идет сидюк со всяким софтом. Основная прога зовется MPIO Desk - файловый менеджер для перегонки файлов в плеер и обратно. Какая-то грабилка для сидирома левая имеется. И достаточно удобный звуковой проигрыватель Jet Audio от моей горячо любимой со времен пользования двд на четырех колонках - Cowon. Также на сидюке лежат RFTM`ы по пользованию/настройке плеера/софта. В пользовании файловый менеджер вполне удобен.

Недавно, кстати, мне в руки попался классический MPIO со встроенным FM-Tuner`ом. Выбор частот стандартный: от 87 МГЦ до 108. Шаг тюнера - 0,05 МГЦ, что вполне нормально: у меня то же самое на стационарном центре. Имеется автопоиск станций: фича удобная, но какая-то... ламерская, что ли 8). Имеется возможность зафиксить настройки на 14 станций. Хотя, я, в основном, переключаюсь лишь между 3-4-мя станциями. Разница в цене не столь существенная: у разных поставщиков доплачивать приходится лишь 15-30$ за встроенный FM.

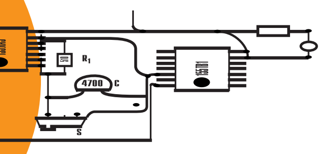


Записная книжка имеется. Правда, достаточно не практичная: заливать записи телефончиков можно только с компа, т.е. ввести вручную, прямо с плеера, инфу не удастся. Так что даже если бы я стал счастливым пользователем этого зверя, то продолжал бы пользоваться записнухой, встроенной у меня в мобиле. Софт, с помощью которого делаются записи, - прост и нагляден.

Питается сей девайс от 2-х стандартных "пальчиков" AAA.

Имеется встроенный эквалайзер. Звук получается детальным: можно прочувствовать линейки отдельных инструментов в неискаженном виде. Общее впечатление от прослушивания - хорошее. А если еще использовать добротные дорогие наушники, а не дефальтный

Leemax, то можно серьезно улучшить ощущения от прослушиваемой музыки: обостряется звучание, начинаешь глубже чувствовать низкие частоты.
Главная фича этого девайса: возможность подключения графического модуля ака фотоаппарата. Полученные снимки заливаются в память плеера. Существуют 2 модификации этих апдейтов: на 270 тысяч пикселов и 350 тысяч. Фотик цепляется на LPTшку плеера. Имеется возможность демонстрации полученных фоток по телевизору (удобно, когда нету рядом компа, а хочется корефанам показать визуальные вещдоки твоей сексуальной победы над новой девочкой :)). Правда, чтобы превратить плеер в фотоаппарат, тебе придется доплатить. Но это приемлемые бабки.
А вот перед нами MPIO X-64. По сути, железо то же самое, софт тот же, уши те же, те же мозги, то же все. НО! Этот девайс весит на 20 граммов меньше, имеет меньшие габариты, стильный прозрачный корпус, как у модемов Omni Зухеля, светло-зеленого цвета. Питается всего от одной АА батареи. И что интересно - девайс достаточно долго держался на родных халявных батарейках. Которые, по обыкновению, садятся за 2-3 часа



юзанья.
Но не все так весело с более новым, более компактным MPIO: вместо информативного LCD - примитивный сегментный дисплей, нет возможности подключить фотомодуль, нет встроенного диктофона, FM - tuner`a. Также имеется неприятная особенность управления: для выбора и запуска трека из памяти приходится нажимать "Вперед" + "Запуск" вместо привычного единоразового нажатия "Вперед", как на CD плеерах.
В общем, по практичности первый MPIO полностью подавляет новичка: лишние 20 граммов перенести - не проблема, а вот лишиться архинужных функций - отстой! У обоих плееров в стандартной комплектации не прилагается провод для раздвоения LPT. Чтобы заполучить эту фишку, надо доплатить 6$. А заплатив 15, ты получишь зарядник + 2 аккумулятора питания, и тебе более не потребуется покупать батарейки.

Diamond RIO 500

Последний (он же второй) девайс от Diamond (S3) в области MP3 плееров. Можно сказать, новинка. Новинка, уже успевшая получить всевозможные награды и "Editor choice" (выбор редактора, т.е. меня :) во всяких PC





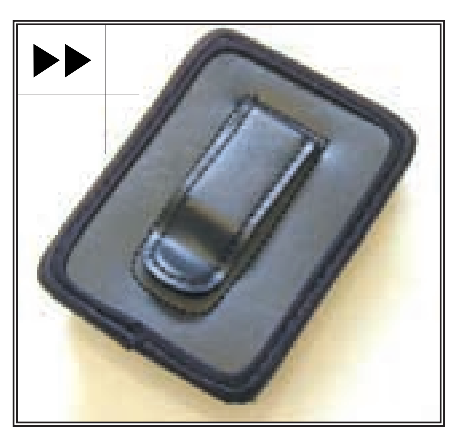
Magazine и иже с ним.
Данный девайс поставляется с 64 мегами мозгов на борту, с поддержкой Smart Media карт. В сером или серебристом боксе (есть цветные модификации iMAC style). С рассматриваемым образцом я использовал карточку расширения на 32 мега, итого получив всего 96 метров под заливку музона.

В отличие от MPIO (YEPP`a в стандартной комплектации), соединение с компом происходит по волшебному USB. Что есть несомненно гуд. Например, при проведении тестирования я смог загнать файло весом в 4,2 мега за 9 сек, 5 метров за 10 сек. Помимо более высокой скорости и удобства использования, USB удобен и тем, что адаптирован под МАК. К коему позиционируются модели РИО в прозрачных цветных



корпусах iMAC style.

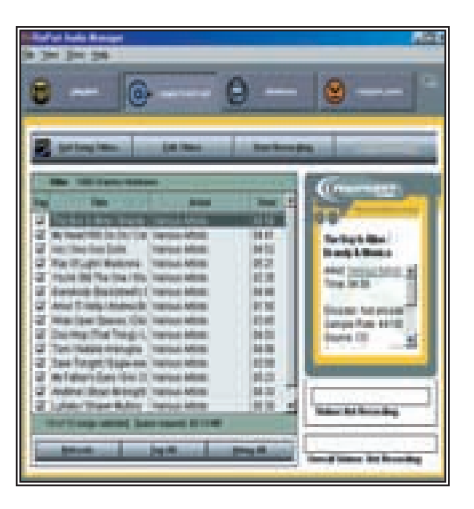
LCD дисплей приятного светло-фиолетового цвета. Соотношение сигнал/шум (S/N) очень даже - 96(95) dB. Что несколько выше, чем у того же MPIO.
Девайс питается от одной АА батарейки, которой хватает на 10-12 часов оттяга с музыкой. На обычной батарее, что можно купить в любом ларьке.
Звучание. Для начала я разобрался с эквалайзером, который был несколько доработан по сравнению с предшествовавшим РИО 300: добавили всяких настроек дополнительных. Очень удивил тот факт, что с плеером, дефолтом шли очень неплохие юзабельные наушники. Но нет пределу совершенству: подцепив дорогущие (70$ Sony) наушники, я прочувствовал всю глубину басов, что не была выявлена на старых ушах. Также дефолтовые наушники имели не совсем удобную, не эргономичную форму: от нескольких тестеров/юзеров этой чудной машинки я услышал такое мнение, что "халявные" наушники приносят боль (бе, какие недотроги :)) и привносят дискомфорт в процесс кайфундии от прослушки мптришек. Но вот процесс переноски девайса на теле оказался удобным: прилагается сумочка с прищепкой для пояса, куда можно положить РИО во время прогулки. Хотя нажи-

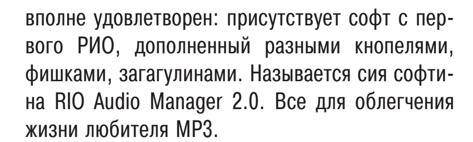




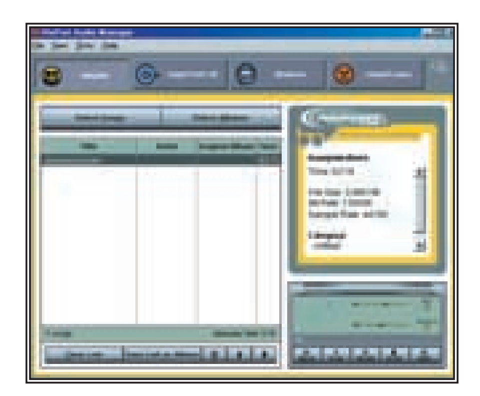
мать кнопки сквозь предохранительную сетку оказалось непросто. Я просто нажал кнопку "Hold" и пошел гулять.

Придя с прогулки, я стал апдейтить новый музон в плеер, уже для домашнего прослушивания. И тут был



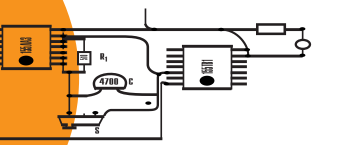


вполне удовлетворен: присутствует софт с первого РИО, дополненный разными кнопелями, фишками, загагулинами. Называется сия софтина RIO Audio Manager 2.0. Все для облегчения жизни любителя MP3.

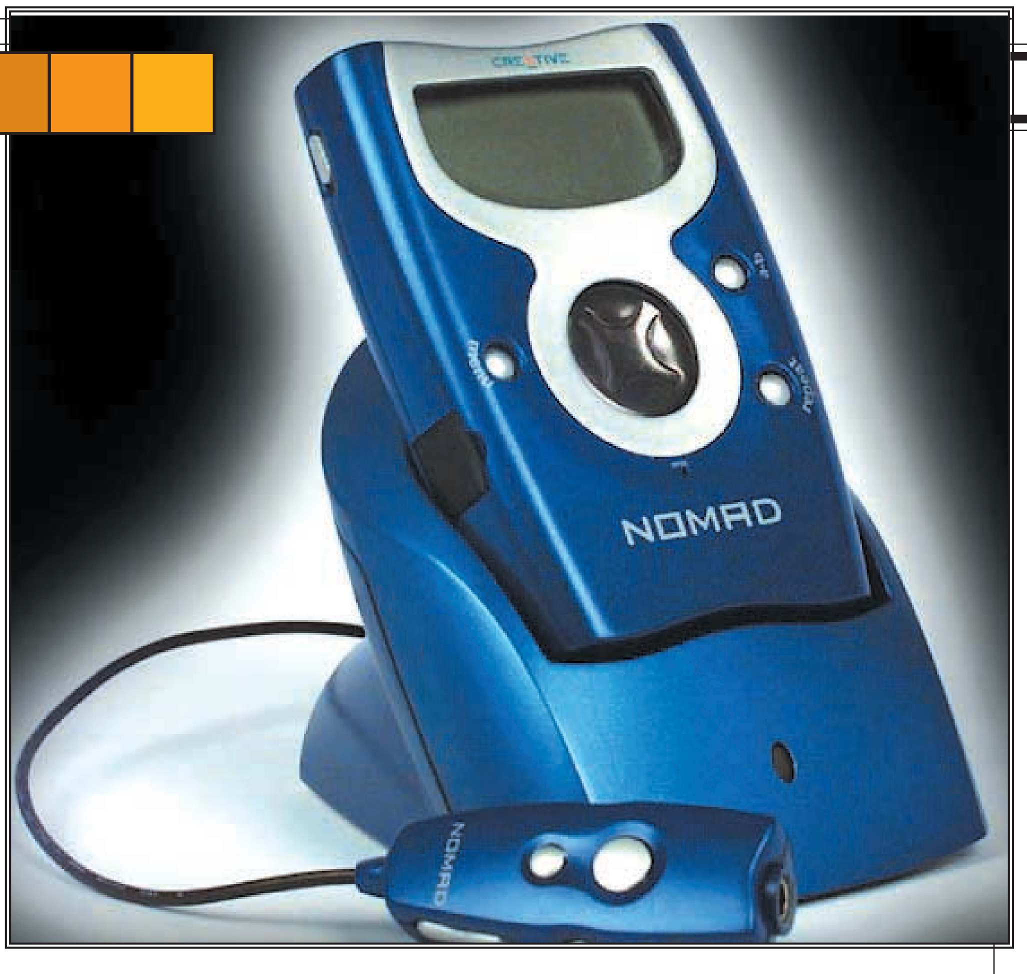


Имеет баги при копировании музыки с сидюков в не зарегистрированной версии (регистрация бесплатная - кряки не понадобятся ;)).

Отличительная особенность: с новым файл менеджером появляется возможность создания отдельных папок с музыкой внутри плеера. Также имеются другие



специальные папки: Rock, Classic, Jazz, Rap. Туда ты помещаешь файл соотвестствующей стилистики для спецификации работы эквалайзера. Работа эквалайзера чувствуется, но не в таком масштабе, как хотелось бы. Можно настроить "букмарки", т.е. закладки, чтобы прослушивать не целые треки, а только кусочки: составлять эдакое эксклюзивное звуковое ассорти (на фиг это надо? Говорят, бывает полезно при изучении языков через аудио или при заучке всякой учебной байды).
Также хотелось бы отметить улучшенный дисплей по сравнению со старым РИО: теперь тут есть инфа из ID3 (тэга, вшитого в трек) о названии песни, исполнителе, длительности, а также степени заряженности батарейки.
Плеер не поддерживает FM-tuner`а, нет встроенного диктофона, нет поддержки дополнительных модулей. Поддерживается работа с WMA (Window Media Audio). Существуют 2 варианта ушей, поставляемых с плеером: обычные таблетки и "широкие" уши. Вторые отличаются более высоким качеством. Но и первые, и вторые не имеют мини-пульта, как у NoMad (NoMadII, NoMad II MG), с помощью которого можно управлять плеером :(. И желающие получить "рычаги управления", очевидно, будут разорены на 15-20 крокодилов покупкой специального провода (наушников с центром управления), где будут расположены все необходимые пимпы плеера.



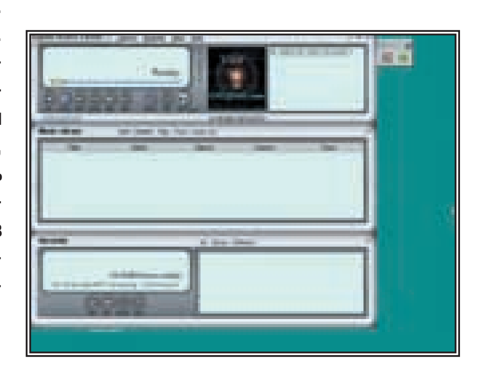
NoMad II

Пожалуй, самый новый девайс в этом обзоре. Это новинка от родного Creative`a, столько лет радовавшего



нас классными звуковыми карточками и сидюками. NoMad II - плеер нового поколения PDE (Personal Digital Entertainment).

Как и многие другие плееры, NoMad II можно использовать как средство переноса разной инфы не музыкального характера: файлы txt, doc, xls и другие.



А вот таскать туда-сюда мптришки в этом плеере (как и во многих других) не удастся: заливать музыку в память - сколько влезет, а сливать из памяти - фигу! Все позорная трусость перед ублюдками-противниками MP3 :). Перенос инфы происходит посредством специального файлового менеджера или же после нехитрой настройки - через стандартный проводник виндов (действительно, удобная функция).
Файлы заливаются в хаотическом порядке, т.е. расставить песни, как они расположены на оригинальном альбоме - не удастся, и это есть suxx. Хотя это можно сделать через меню на самом плеере.
Имеется очень удобный встроенный FM-tuner, помнящий в пресетах аж 32 станции. Кстати, в пресс-релизе плеера была ошибка: там говорилось, что можно запомнить не более 20 настроек. Приятная ошибка :). Настройка ведется путем нажатий на пимпы вперед/назад, или же аппарат сам перебирает частоты, предполагая, что ты сам остановишь сканирование на нужном месте диапазона нажатием "Стопа". Но значительно удобней и практичней - заливать частоты через прилагаемый менеджер управления девайсом. Есть дефолтовые настройки под радиостанции американцев, которые тебе понадобятся в том случае, если Россия выдаст тебя США за очередной взлом Ситибанка :). И даже в камере американской тюрьмы Синк-синк ты сможешь стабильно принимать музон по радио: приемник работает и в практически закрытых пространствах.
Для питания используется одна пальчиковая АА батарейка. На ней можно слушать музон на протяжении 7-9 часов (в официальной инфе заявлено - 9-12



часов). При уменьшении заряда батареи до 10-20% плеер автоматически предлагает отключить радио/музыку и заменить батарею. Имеется режим Sleep, т.е. можно установить время, через которое произойдет отключение девайса. Также имеется установка, что отключает плеер через определенный отрезок времени в случае не активности пользователя (дефолтом - 10 минут). Ну, а для совсем бережливых - установки по отключению освещения дисплея (12 сек дефолтом). Короче, немерено всякого фуфела по экономии энергии.

Для оптимизации звучания MP3шек можно пользоваться встроенным эквалайзером или же самому выставить басы и прочие настройки. Звучание ровное, звук идет без надрыва и явного смягчения. Саунд радио (при хорошей настройке на радиостанцию) удовлетворяет. Хотя эквалайзер работает лишь с записями из памяти, и в настройке радио можно выбрать лишь примитивные Mono/Stereo. Работа диктофона также сатисфачит и даже качеством записи опережает MPIO.

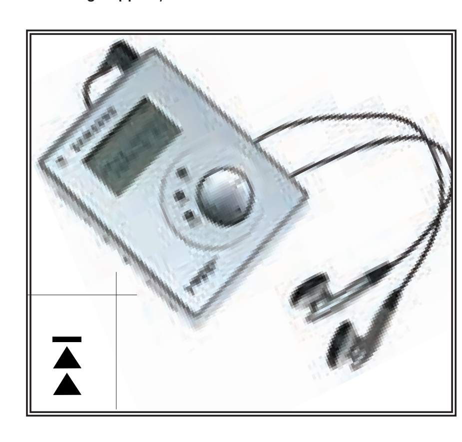
Ну, что же еще можно сказать? По USB перегонка файлов в память очень быстрая. После загонки файлов становится доступна инфа из ID3: название трека, исполнителя, длительность, название альбома (также, кажется, инфа о годе его выхода в свет), битрейт и тип записи (в случае, если проигрывается WMA - Windows Media Audio). И вся эта инфа легко читаема с широкого LCD экрана. Дабы не поцарапать этот самый LCD, прилагается халявный мешочек. А также прищепка для закрепления девайса на поясе. Удобная штука, особенно учитывая то, что вместе с плеером поставляется блок управления, закрепленный на проводе наушников. Уши? Просто мечта: эргономичные, нестандартной формы, специально сделанные для габеров-беспредельщиков :).

Как и у MPIO (X64), у NoMad II (MG) имеется "младший брат". Почему младший? Да, убогонький потому что: нет встроенного диктофона (имеются данные, что готовится к выпуску модель MG со встроенным диктофоном и возможностью записи музыки прямо с радио на флэш), менее информативный дисплей, 2 батарейки вместо одной. Но с другой стороны - еще меньший вес и размер, более строгий классический дизайн бокса. Есть возможность залива новой прошивы для поддержки появляющихся стандартов звука (как, например, WMA).

Многие ругают классический NoMad II за то, что в нем нет встроенной памяти: вместе с плеером поставляется карта достоинством в 0 (то бишь не поставляется :) /16/32/64 метра и отсутствует фиксированная "бортовая память". Сей факт несколько ограничивает возможности апгрейда плеера при дальнейшем подешевлении карточек памяти. Но с другой стороны, так удобней: ты можешь зарядить в плеер уже имеющуюся карточку, таким образом сэкономив серьезные бабки. Или же сможешь свободно обмениваться смартами с корефаном, например, для обмена свежескачанным варезом за ночь (за час, представим, скачивается 8 мег, ночной анлим 8 часов - итого как раз 64 мега софта!). Новый же MG позволяет разгонять девайс до 192 метров оперативы!

Samsung YEPP. YP-E32

Соу организовали мне для тестирования новый Samsung Yepp 32/64.



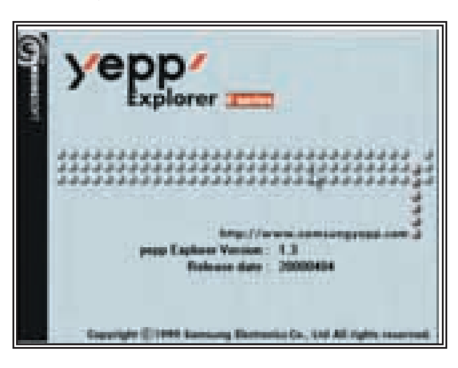
Полноценный Retail. Вместе с плеером поставляется устройство питания (5V) под PS/2 порт компа. Провод питания раздваивается для того, чтобы позволить тебе не отказываться от работы с клавкой во время перегона музыки в плеер. То же касается "тройника" для LPT: можно параллельно подцепить еще другой ЛПТшный девайс. Одновременно работать, по понятным причинам, плеер и принтер - не могут, а вот не пересекаясь - работают великолепно.

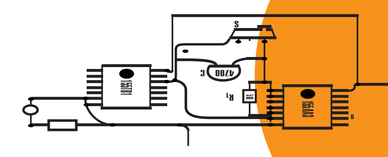
Проверив работоспособность провода питания для PS/2, я переключился на работу с адаптером от моего зипаря (точно как и у YEPP - 5V). Кстати, счастливым обладателям Iomega ZIP Parallel очень советую обзавестись зарядником от PS/2: в хозяйстве пригодится. Пока же мой зип отдыхал, я принялся за заливку музыки/другой инфы в YEPP. Коннект по LPT напрягает, как обычно, но и работает стабильно на всех старых машинах. Скорость передачи данных в норме (по крайней мере, судя по показателям прилагаемого файл менеджера), хотя как-то показатель опускался аж до 140 К/с :(, т.е. на залив 32 метров - требовалось почти 4 минуты, в то время как RIO 500 на это требовал лишь 1 минуту.

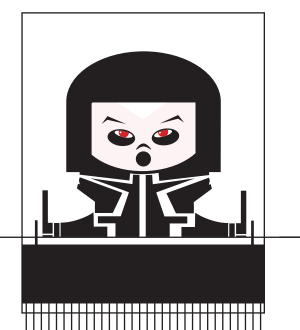


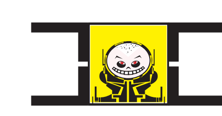
Дополнительная фишка - соединение через USB адаптер, которого я живьем не видел, но который находится в выпуске и даже поставляется в Россию. Напоминать, что по USB все будет значительно быстрее - не буду, ибо это я уже сообщал неоднократно.

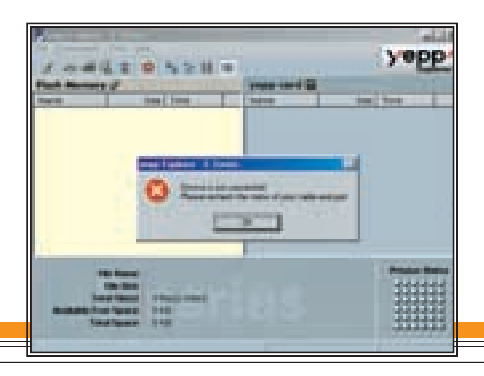
Очень порадовал тот факт, что в менеджере (в версии 1.3) предусмотрена работа как с классическим W98, так и с НТ, и новомодным 2000.



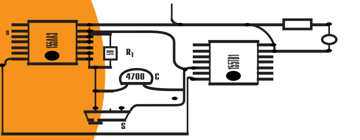




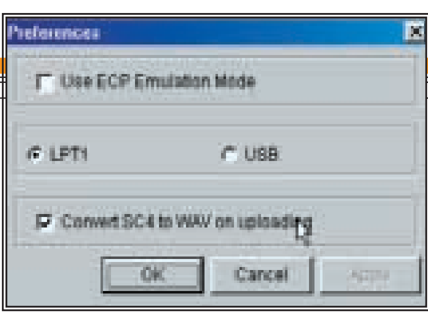




Софт под все версии вин-один, называется банально - Explorer. Имеет великолепную функцию перекодировки sc4 формата звука с диктофона в классический, общепринятый wav. При наличии USB провода необходимо перевести тип соединения из LPT1 в USB. Имеется отдельный конвектор sc4/TM для работы с файлами, уже записанными на винт.

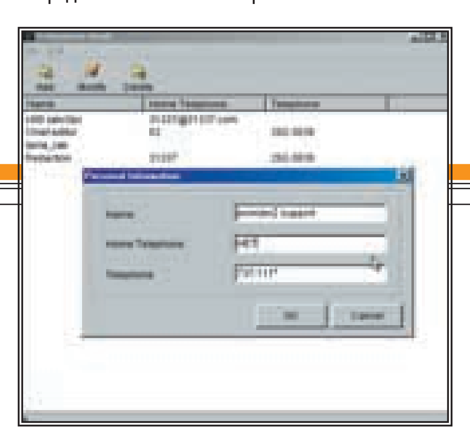


Что это я на sc4 зациклился? Да, вот были, были траблы ранее с этим форматом. Теперь, практически, нет, несмотря на не очень высокое качество их записи, сделанной через встроенный в YEPP диктофон. У NoMad II`a и MPIO было получше с этим :(.
На стандартном 3-строчном LCD тоже не все в порядке: одну из 3-х строк занимает показатель EQ (эквалайзера), в то время как тут можно было бы расположить инфу из ID3 на все 3 строки. И подсветка дисплея тоже не помешала бы... Конечно, можно полистать инфу нажатиями на пимпы - да и тут облава: хоть и батоны приятны на ощупь, нажимать их - занятие не самое приятное, потому как таких тугих клавиш я не видел ни в одном другом MP3 плеере.
Чем же может порадовать этот девайс? Например,



наличием записной книжки, куда можно залить 350 записей. Кстати, на разных сайтах самсунга упоминались разные цифры - от 300 до 500 записей, проверить настоящее значение нам не удалось. А о том, что для проверки можно было бы импортировать инфу из других компутерных записнух (имеется такая функция для WAB файлов и записной книги от MS) - дошло лишь после того, как плеер был сдан обратно перцам, любезно его предоставившим. Удобная книжка, кабы не тот факт, что имена можно заливать только на английском :(.

Звучание. Создалось впечатление, что звучания - нет. Просто звук. Никаких шумов/помех/искажений, но и никаких других выдающихся показателей. Особенно в дефолтовых наушниках (очень стильно оформленных), после замены которых были получены неявные изменения в сторону улучшения звучания на высоких и средних частотах. Но все равно нет такого живого

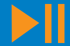


звука, что был у NoMadII`a, и отчасти того, что был получен при прослушке РИО 500. А вот характерных недостатков воспроизведения низких частот практически замечено не было. Быть может тому заслугой имеющийся эквалайзер? Вполне возможно: помимо стандартной корректировки/дополнения звука, имеется функция 3D, якобы позволяющая оживлять звук внесением объема. Оживления никакого нет. Иллюзия - коммерческая фишка. Короче, звучит плеер не рельефно - стерильно: просто чистый звук для чистых ушей американского налогоплательщика.





Х благодарит интернет–магазин "21 век" за предоставленные девайсы.
Адрес магазина в Сети: www.21vek.ru
Телефоны: (095) 262–74–86, 790–31–17

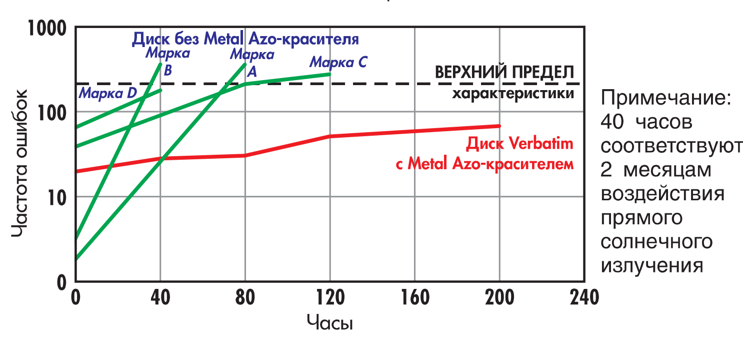
На чем тестили?
Были взяты две платформы для проведения тестов. Первая, мощная: P2 400(500)/Asustek P3 B-F/128 (PC133) /X48/13G(7200)/MX300/V3/17``. Вторая серверная, древняя: P pro 233/64/X24/6G(4200)/Noname 32/S3 4M/15``. На первой тачке был USB порт, в то время как вторая поддерживала лишь LPT. С 4 CD были награблены MP3 с битрейтом в 32/64/128/192/256. Тестирование проводилось в среде W98. Скорость передачи данных снималась при помощи софта, приложенного к каждому плееру (в основном показатели из File manager`ов).

Записываемый компакт-диск Metal Azo защита от ультрафиолетового излучения

metal AZO™
CD-R PERFORMANCE & DURABILITY

Все записываемые компакт-диски чувствительны к длительному воздействию ультрафиолетового излучения. Прямые солнечные лучи или продолжительное воздействие искусственного освещения могут привести к потере информации. Предлагаемая фирмой Verbatim уникальная технология металлического Azo-красителя разработана для обеспечения повышенной защиты от воздействия ультрафиолетового излучения, что снижает частоту ошибок по сравнению с другими технологиями красителей для записываемых компакт-дисков.

Технология Metal Azo-красителя используется только при изготовлении записываемых компакт-дисков с маркой Verbatim.



Примечание: 40 часов соответствуют 2 месяцам воздействия прямого солнечного излучения

Verbatim DataLifePlus CD-R metal AZO



DataLifePlus

МОСКВА
"Такт"
тел.: (095) 288-95-45,
www.takt.ru

ИРКУТСК
"Билайн"
ул. Пролетарская 11,
тел.: (3952) 24-00-24

НОВОСИБИРСК
"Адитон"
ул. Дачная 19,
тел.: (3832) 16-44-22, 052

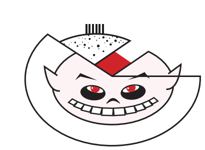
"Центр F1"
Красный проспект 157/1,
тел.: (3832) 10-62-05,
16-66-66, 25-19-44

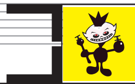
"Диадема"
ул. Лаврентьева 6,
ул. Фрунзе 9,
тел.: (3832) 32-40-63,
39-62-73, 17-07-88

САМАРА
"Артком"
ул.Чернореченская 21,
тел.: (8462) 32-30-62, 41-15-80,
e-mail: mail@artcompany.ru

ХАБАРОВСК
"Контакт Плюс"
Трубный переулок 6,
тел.: (4212) 23-76-03

Локальный proxy – проще, лучше, быстрее



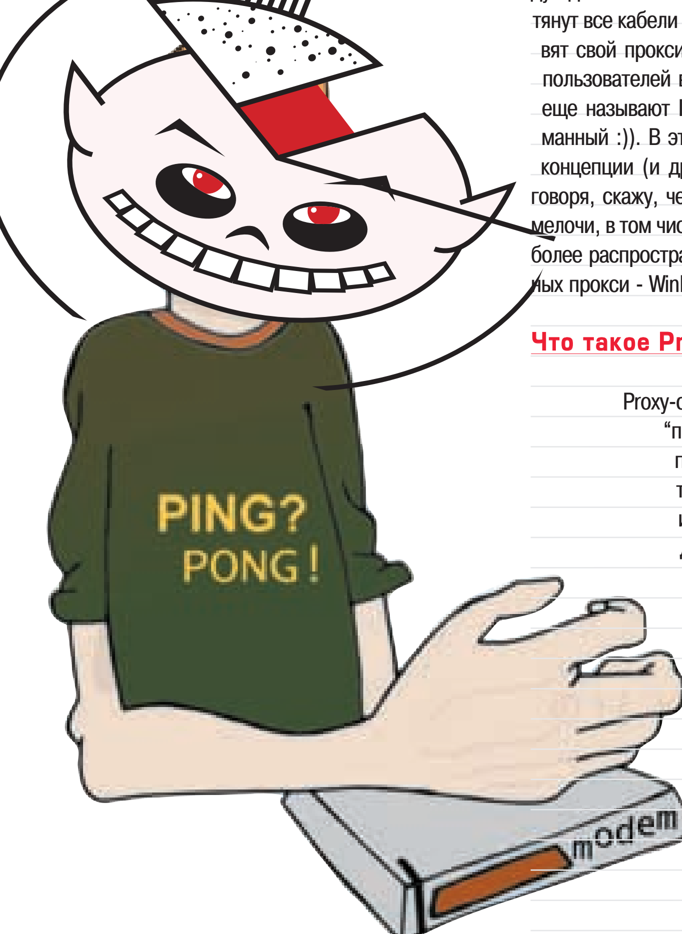


Ramhak O`hady (konung@ic.ru)

Travelling Wind (Travelling_Wind@yahoo.com; http://www.irex.minsk.by/rayon)

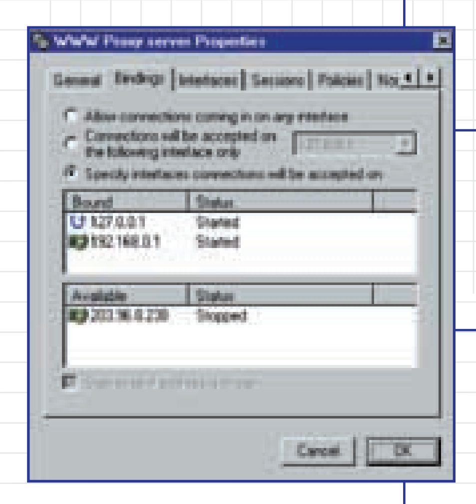
Часто бывает, что услуги Инетовского прова оплачивают "в складчину" и пользуют его по кругу до момента, когда бабло на счете сойдет на нет :)). "Больше купите, меньше заплатите," - обычный девиз российских провайдеров :). Однако, получив большую скидку за N-ое количество купленных часов, вы получаете некоторые проблемы, когда, например, сразу несколько человек захотят посидеть в чате или порезаться в Кваку на каком-нибудь игровом сервере. Ведь не все провы разрешают одновременных вход по одному логину. Я, например, помню, как когда-то мы с друганом сидели на Ситилайне, и когда мы оба заходили в сетку, мне приходило страшное и ужасное письмо с пометкой "Important", с содержанием типа "О ужас!!! Под вашим логином кто-то зашел, когда вы были в сети!!! Вас по ходу хакают! Шухер, вызывайте милицию!" :).

А сейчас у многих появилась возможность собрать простейшие сетки на несколько юзеров. Особенно когда все сидят в одном доме и нет проблем с прокладкой кабеля и исправлением кривых ручек своих соседей (в случае появления проблем - оные отрываются с корнем и чисто по знакомству :)). Проблемы с разделением времени в таком случае решаются не просто, а очень просто с помощью локальных прокси-серверов. На главном компьютере-сервере, с которого будут дозваниваться к провайдеру и к которому тянут все кабели от компьютеров-клиентов, ставят свой прокси, который обслуживает только пользователей внутренней локальной сети (ее еще называют Intranet - тот же Инет, но карманный :)). В этой статье я рассмотрю общие концепции (и другие умные слова - попросту говоря, скажу, чего и куда втыкать ;-) и всякие мелочи, в том числе и методы защиты, двух наиболее распространенных на мой взгляд локальных прокси - WinProxy 2.1 и WinGate 3.



Что такое Proxy-сервер?

Proxy-сервер - это комплекс-связка "программа плюс компьютер", предоставляющая юзверям твоей локалки (также многим известные под кличкой "соседи" - на нее они отзываются ;-)) доступ к ресурсам Сети. Обычно Proxy-сервер является еще и Firewall-сервером. Firewall - компьютер, который находится на границе между локальной сетью и Internet. Его задачей является охрана локальной сети и информа-

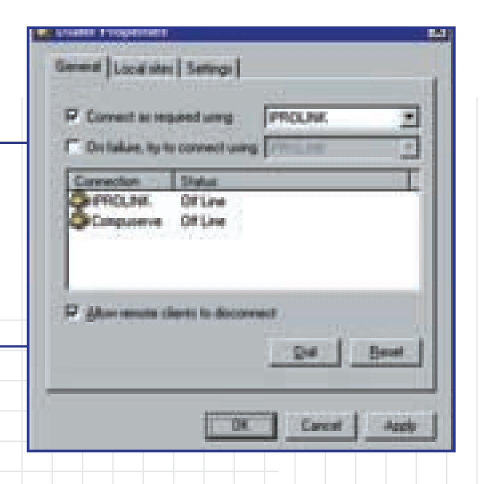


ции на компьютерах этой сети от нападений из Internet`а, а также фильтр порнографических картинок в пользу хозяина локалки :).

Охрана осуществляется несколькими способами, чаще всего путем запрещения выдачи сетевых пакетов определенного типа. Это означает, что невозможно попасть в локальную сеть без ведома и разрешения на то администратора сети (то есть того, кто сидит за главным компьютером и кидает на всех остальных длинные пальцы "с козой" :)). Недостатком (или достоинством? ;-) такого решения является отсутствие прямого доступа к Инету с компьютеров в локальной сети. Сегодня наиболее популярными являются следующие решения, которые преодолевают этот недостаток:

Proxy server (обычный прокси, только работающий с пользователями внутри локальной сети)
Gateway (доступ к таким сервисам, как Telnet,

Вам это нужно, если вы хотите организовать доступ в Интернет всей вашей сети через одно соединение с провайдером.
(Выдержка из документации к WinProxy)



FTP, RealAudio - audio/video-потоки)
SOCKS server (SOCKS и DNS - твой компьютер, например, можно настроить как DNS-сервер)

Обычно речь идет о программе, которая запущена на компьютере с прямым подключением к сети (или к любой другой требуемой сети - то есть возможности практически не ограничены. Можно даже соединять таким образом несколько локалок.). Таким образом компьютеры из локальной сети получают доступ к Internet не напрямую, а через этот компьютер (aka сервер).

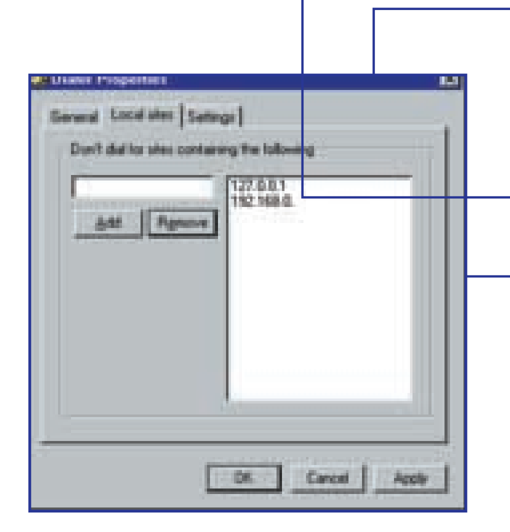
Надо сказать, что WinGate и WinProxy - это комбинация Proxy/Gateway/SOCKS и еще дополнительной кучи сервисов. Они очень удобны и элементарны в настройке, так что даже совсем неопытный администратор может все установить и настроить самостоятельно. А уж с помощью подробной документации "от производителя" и подавно. Для достижения 100% эффекта необходимо три фактора:

Мозги - 1 шт.
Включенные мозги -1 шт.
Человек, который впитает мозгами то, что написано в документации - 1 шт.
Желательно, чтобы хоть у кого-то были прямые руки, остальное несущественно и на процесс повлиять не может.

Настройка WinGate/WinProxy

Поговорим о самом скучном и неинтересном занятии - настройке прокси.

Для начала нужно проверить, установлен ли TCP/IP стек протоколов на всех компьютерах. Если ты уже сидел в Internet, то можешь быть уверен - установлен. Проверить можно из Пуск/Настройка/Панель Управления/Сеть. И установить там же (нужен компакт с Windows - система попросит его вставить и установит TCP/IP оттуда). Для этого надавить на кнопку "Добавить" под окном "Протоколы". В списке найти Microsoft, затем TCP/IP. TCP/IP протокол должен быть установлен на каждой машине в сети. Затем у всех машин проставить IP-адреса 192.168.1.1 и так далее. Для этого надо отъюзать кнопку "Свойства" в том же окне со списком протоколов и в появившемся окошке с закладками выбрать страницу IP-адрес. После чего тебе как крутому парню нужно будет прописать каждой машине свой собственный уникальный (!) адрес в диапазоне от 192.168.1.1 до 192.168.1.255. Причем серверу должен достаться самый кульный IP, ну, типа - 192.168.1.1. ;-) Это нужно для того, чтобы внутри локальной сети каждая машина имела свой статичный (постоянный) IP-адрес. Иначе связь локальных машин с той, на которой будет стоять WinProxy/WinGate, будет невозможна. Маской подсети надо выбрать 255.255.255.0 для всех машин. Затем для WinGate нужно будет еще настроить опции на страничке "Конфигурация DNS". Переместить галочку к строке "Включить DNS", в поле "Домен" нужно вписать имя твоего провайдера Интернет (например, "coolisp.ru"), в поле "Имя компьютера" вписать свой login, под которым входишь в Сеть через этого провайдера. Затем нужно вписать IP-адрес DNS сервера твоего провайдера в поле "Порядок просмотра сервера DNS". Эту информацию можно легко получить из первых рук, позвонив в службу технического сопровождения провайдера (или сходить к ним в офис). А в поле



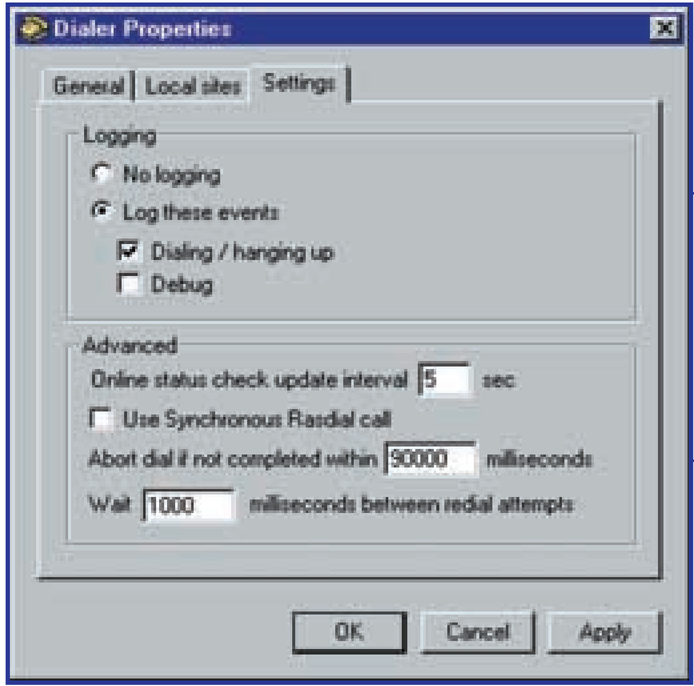
"Последовательность просмотра" вписать то же, что написано в поле "Домен".

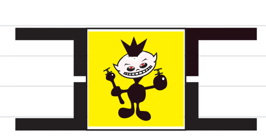
После этого было бы неплохо проверить, правильно ли настроен TCP/IP. Достаточно просто пропинговать сервер с клиентских машин, чтобы убедиться, что все в порядке:

ping 192.168.0.1

В ответ должно быть что-то вроде:

Pinging [192.168.0.1] with 32 bytes of data





– Что еще необходимо настраивать?
– Ничего!

(Выдержка из документации к WinGate)

Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time<=10ms TTL=32
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time<=10ms TTL=32
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time<=10ms TTL=32
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time<=10ms TTL=32

Если же в ответ свалилось нечто вроде:

Destination host unreachable

или

Bad IP

Тогда нужно заново проверять все настройки TCP/IP. Можно заодно убедиться, что больше никто не имеет доступа в Сеть в обход WinGate:

ping www.list.ru



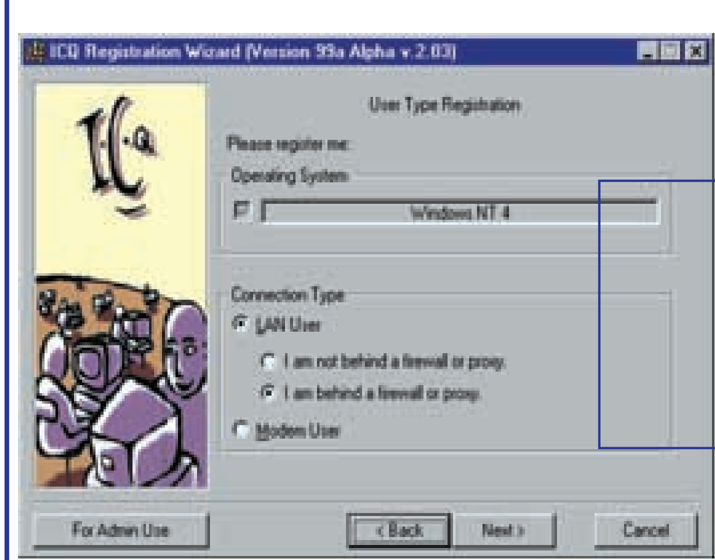
Все клиенты должны получить:

Pinging list.ru [207.25.71.29] with 32 bytes of data
Request timed out.
Request timed out.
Request timed out.
Request timed out.

или

Pinging list.ru [207.25.71.29] with 32 bytes of data
Reply from 192.168.0.4: Destination host unreachable.
Reply from 192.168.0.4: Destination host unreachable.
Reply from 192.168.0.4: Destination host unreachable.
Reply from 192.168.0.4: Destination host unreachable.

www.microsoft.com/download.
После этих предварительных действий весь процесс установки заключается в нескольких достаточно простых шагах. Первый и не самый простой - запустить соответствующий setup.exe. :-))) Если ты дозваниваешься к провайдеру (то есть не имеешь постоянного подключения в виде, например, выделенной линии), то перед установкой (либо прямо в процессе) тебе все равно придется войти в Сеть (то есть дозвониться и только потом продолжить процесс установки).
Инсталляция WinGate разделяется на серверную и клиентскую. Обе находятся в одном setup.exe-файле, и когда программа установки запускается на клиентской машине, она находит сервер Wingate и начинает установку клиентской части. Если не находит - ставит серверную. Поэтому сначала нужно поставить WinGate на сервер.

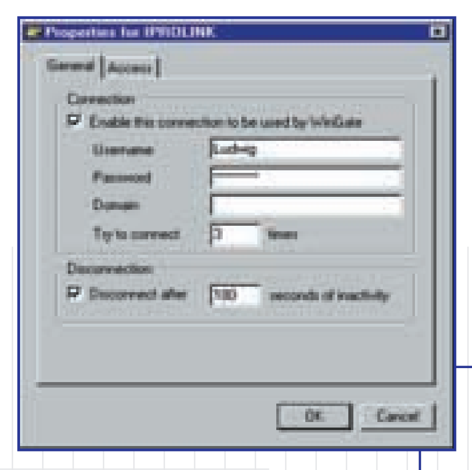


Это значит, что DNS просмотрел имена и нашел соответствующие им IP-адреса.

Еще понадобится WinSock 2. Это библиотека для организации доступа к Сети через специальные ячейки - сокеты (sockets), которые используют практически все сетевые приложения. Обычно вместе с Windows автоматически ставится WinSock 1.1. WinSock 2 можно взять непосредственно у дяди Билли на

WinGate также разделяет процесс установки на Express и Custom. Рекомендуется делать Express, если не нужно ковыряться в настройках внешних proxy и параметрах кэширования. Без особых на то причин такая необходимость обычно не возникает. Так что - Express!

После инсталляции лучше сразу определиться с тем, каким будет дозвон - автоматическим или ручным. Дозвонщик в WinGate и WinProxy позво-

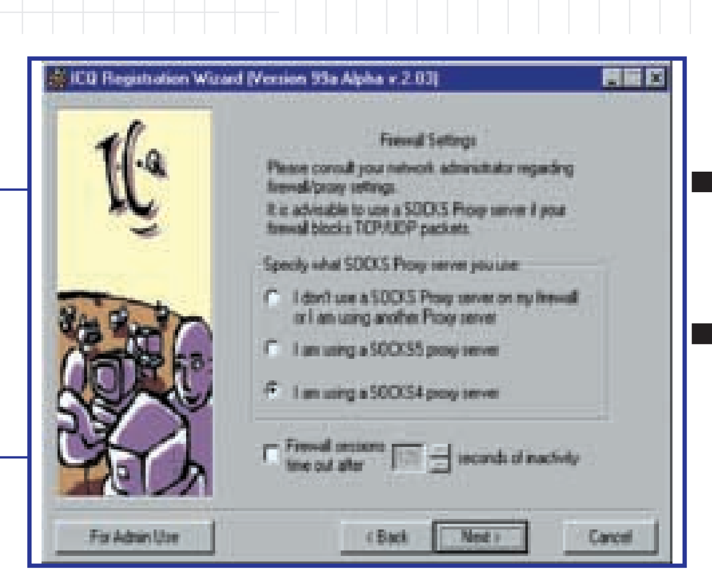


ляет осуществлять автоматический дозвон "по требованию", то есть при запросе от клиента внешнего сервера (который не может быть найден с помощью локального DNS). То есть если кто-то попросит www.microsoft.com, то дозвонщик сначала дозвонится и соединится с провайдером, а потом попробует получить данные с мелкомягких. Тут есть один нюанс - то, когда нужно дозваниваться, дозвонщик определяет

Winsock 2 not installed

This Client setup program requires Winsock 2 to be installed on the client machine. Please install WinSock 2 before continuing.

OK



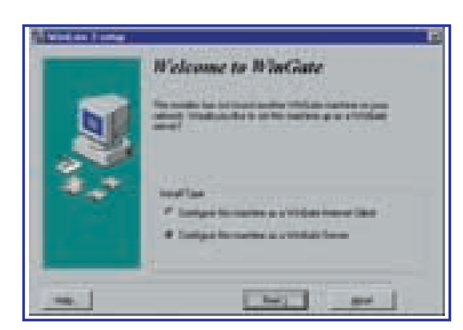
слишком примитивно. Если он не может получить IP-адрес ресурса, он начинает дозваниваться. То есть если кто-то ошибется и укажет неправильный адрес локальной машины, то дозвонщик полезет к провайдеру - тратить твои кровные деньги.

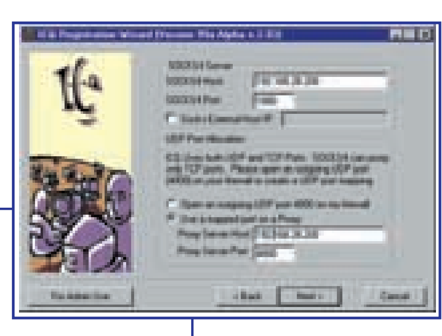
What`s up, doc?

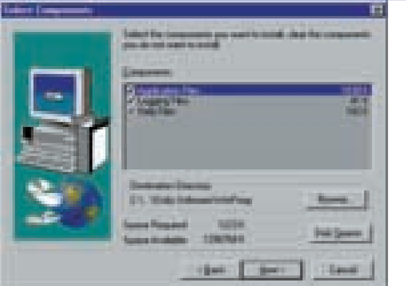
Все еще в раздумьях? Тогда посмотри на русские доки по WinGate и WinProxy. Сейчас их можно найти в огромном количестве по всему русскому Internet`у. Почитай, заодно и решишь, какой прокси тебе лучше подходит - облегченный и очень простой WinProxy или WinGate, артиллерия потяжелее, но и более гибкая в настройках и менее пробивная для хакеров ;-).

В любом случае желаю тебе удачи и поменьше траблов в настройках.

Счастливо!









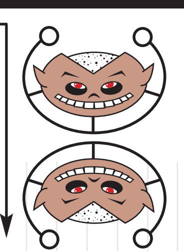
– Это легко использовать?
– Очень легко.

(Выдержка из документации к WinGate)

IRC для всех (manual) часть 5

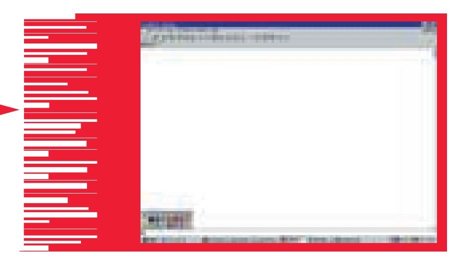
Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; http://www.ruschannel.xxi.ru)

Многие, даже давно использующие IRC-клиент, почему-то никогда не знают до конца многих возможностей IRC-клиента. Кулхацкер определенно должен знать все. :) Многое ты уже постиг из первых четырех статей, но это далеко еще не все. В этой статье ты станешь еще круче, узнав про colors, sounds, notify-list, ignore-list, dcc-chat, dcc-send и многое другое. Намажь себе бутербродик с икоркой, налей чайку, сядь поудобнее и читай дальше. :)



COLORS

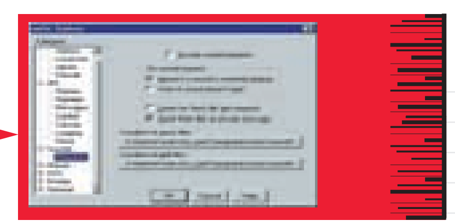
Кто сказал, что в ирке можно писать только черным по белому? Писать можно 16 цветами! Причем особо одаренным быть не требуется. Надо знать буквально, что общий формат выглядит так: [Ctrl+K]number1,number2 text.
То есть сначала нажми комбинацию Ctrl+K, потом цифру от 0 до 15, потом запятую, потом еще одну цифру от 0 до 15 и через пробел все, что ты думаешь о лучшем друге. :) Первая цифра означает цвет текста, а вторая - цвет фона. В последних версиях Мирка при нажатии Ctrl+K выскакивает даже окошко-подсказка цветов (рис. 1). При



желании вторую цифру можешь не писать, тогда фон будет всегда белый. Если в одной строке ты несколько раз меняешь цвет, то он остается неизменным до каждой следующей смены. Некоторые очень любят писать через скрипты, которые раскрашивают текст произвольным образом или както по особенному, меня лично это бесит. :) Хотя когда красиво и в меру... но мало кому так удается... Кроме цветов еще можно писать жирным, курсивным и подчеркнутым шрифтами: [Ctrl+B]text[Ctrl+B], [Ctrl+I]text[Ctrl+I] и [Ctrl+U]text[Ctrl+U] соответственно.

SOUNDS

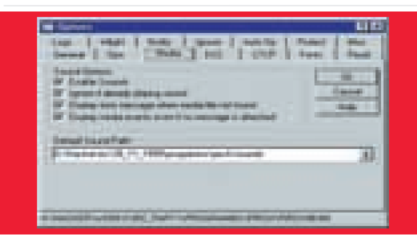
Ясен перец, что mp3 круче, но послушать одну песенку в mid одновременно со знакомой девушкой на другом конце земного шара тоже не хухры-мухры. IRC-клиент позволяет слушать wav и mid, но наибольшее распространение получили mid, так как занимают очень мало места и к тому же их полно в Интернет. Чтобы проигрывать звуки в Мирк, надо для начала прописать для удобства директорию, где будут лежать звуки по умолчанию. Для этого лезь в File->Options->Sounds->Requests (рис. 2), там есть возможность определить отдельно пути для wav (Location of wave files)



и для mid (Location of midi files), создай нужные директории и пропиши пути. Далее там есть опции: Accept sounds requests - если хочешь слышать, что играют другие, поставь галочку Ignore if a sound is currently playing - если один музон еще не закончился, все остальные игнорируются. Warn if sound doesn't exist - выдаст предупреждение, если проигрываемый звук у вас не имеется в прописанных директориях. Listen for "!nick file" get request - посылать звуки на запросы об их отсутствии. Send "!nick file" as private message - слать запрос на файл, если у тебя нет такого звука. Сразу оговорюсь, что слушать один звук вместе 2 человека и более смогут только, если этот звук есть у всех на компе и причем в прописанной директории для звуков. Если его нет, а его проигрывают, и у вас стоит галочка на запрос звука - автоматом будет запрос к тому, кто послал запрос на проигрыш в канал или приват. Если у него стоит галочка на ответы на эти запросы, то тебе по dcc автоматом польется звук. Теперь о командах в командной строке:

/sound [on|off|nick/channel] <file.wav|file.mid>
on - начать играть
off - прекратить
nick - кому-то приватно
channel - в канал

В Пирче надо лезть в Options->Preferences->Media (рис. 3), там уже нужно прописать всего один путь сразу для всех звуков.



ОПЦИИ:

Enable Sounds - активизировать проигрывание звуков.
Ignore if already playing sound - игнорировать запросы, если музон еще играет.
Display error message when media file not found - выдавать сообщение, если проигрываемый файл не найден в прописанной директории.
Display media events even if no message is attached - выдавать события, даже если сообщения не приложены.

А вот с проигрыванием тут круче - есть Media Player. Нажми либо иконку Media, либо Tools->Media Control Panel (рис. 4). Прикольно? :) Ткни



кнопку со стрелкой, показывающей вниз, и ты получишь еще одну панельку (рис. 5). Тут опции:



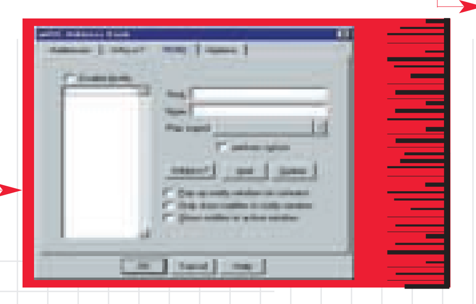
Play - проиграть выделенный файл в активизированное окно (если щас открыт канал, то в этот канал, если приват, то в этот приват).
Play a random file - то же самое, только random файл.
Play locally - проиграть только у себя на компе, чтобы позырить хоть, что там за музычка-то. :)
Refresh File List - обновить список файлов, если, к примеру, уже еще накачал кучу.
Media Player Status - вернуться к предыдущей панельке.

Хотя и в Пирче можно проигрывать музыку из строки аналогично Мирку, но все же ручками пи-

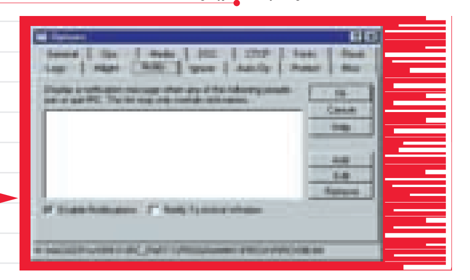
сать название файла всегда ломает, а уж функцию random ручками не изобразишь. :)

NOTIFY-LIST

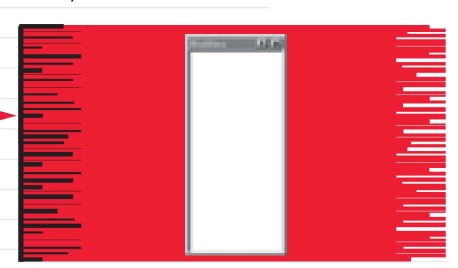
Еще одна удобная фича, про которую не всегда все знают. Она позволяет оповещать тебя, когда какой-то из перечисленных ников появился в ирке или ушел из ирки. Очень удобно искать нужных людей. В Мирке находится в Tools->Addresses->Notify (рис.6), и здесь опять куча



опций. Можно добавить любой ник, который будет постоянно сканиться, пока ты в ирке, и при его появлении тебе будет выдано сообщение, определенное в Notice, да еще и озвучено, если ты определишь звук (Play sound). Тут же будет выдано по нему /whois, если отметить галочкой perform /whois. Плюс еще опции: Enable Notify - собстно врубить нотификацию Pop up notify window on connect - поверх всех делов открыть спец окошко для оповещения Only show notifies in notify window - все сообщения выдавать только в спецокошко Show notifies in active window - выдавать сообщения в активное окно. В Пирче эта дребедень находится в Options->Preferences->Notify (рис.7), тут ты можешь до-

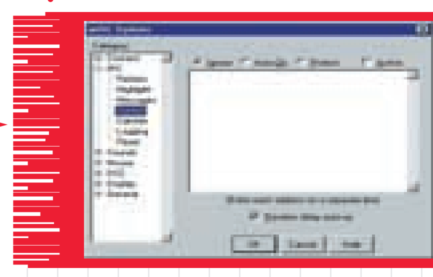


бавлять и удалять ники, активизировать нотификацию и сказать, отображать в активном окне или нет, а спецокно открывается отдельно в Tools->Notify Window (рис.8). И пусть потом друзья долго ломают голову, как ты быстро сечешь, когда они приходят в ирку или мотают из нее. :)

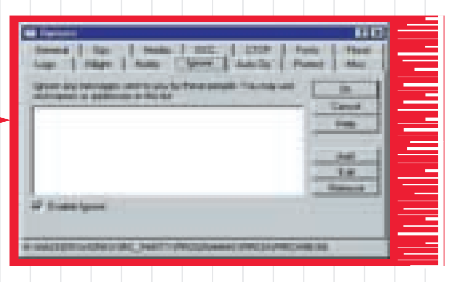


IGNORE-LIST

Тебе надоел этот голубоглазый вертолетчик? :) Ну так поставь его в игнор-лист. Куда? Ну вот, приехали... Есть и такая фича. В Мирке находится в File->Options->IRC->Control->Ignore (рис.9). В принципе ничего сложного: окошко для



ввода масок (каждая на отдельной строчке) и опция активизации игнор-листа (Active). Маску вводить в виде nick!ident@port.server (смотри предыдущие части). В Пирче находится в Options->Preferences->Ignore (рис.10). Тут все аналогич-



но: окошко для ввода масок и опция активизации игнор-листа (Enable Ignore). Сообщения от добавленной маски ты просто не будешь видеть, а его приватные сообщения и запросы по ctcp и dcc будут игнорироваться. Вполне актуальная защита от спамеров и прочих недоносков. Тем более, что добавлять можно прямо из командной строки командой /ignore nick!ident@port.server. К примеру, к вам ломится чел с ником Typoy, и в инфо (/whois) видно, что его хост aha@dial-pn-102.lama.ru, тогда просто набери /ignore *!*aha@*lama.ru и /ignore Typoy*!*@*, этого вполне будет достаточно, чтобы спокойно пить свой кофе, :) а еще лучше сделай /dns Typoy и скажи друзьям, что знаешь ip самого отъявленного дебила и дегенерата и объяви в награду пиво тому, кто первым его завалит по полной программе. :)

DCC-CHAT

Вроде бы что тут особого - чат, типа, и все, только через dcc. Но так говорят только ламеры, которые не знают даже, что значит dcc. :) Но ты же кулхацкер и знаешь, что dcc расшифровывается как Direct Client to Client - что значит соединение напрямую между двумя сторонами и уже без посредства ирки, что значительно ускоряет связь и уже не зависит от текущего соединения с иркой, то есть создав такой чат с кем-то и нажав дисконект на клиенте, добьешься, что чат не умрет, пока не закроешь его или весь клиент. Это очень удобно при частых сплитах или плохом коннектом на ирку, в этом случае дсс-чат может исправить положение. Открыть его можно элементарно выделив ник в списке ников и нажав правую кнопку крысы, выбери DCC->Chat или же из командной строки /dcc chat nickname.

DCC-SEND

Тот же протокол может быть использован и для пересылки какой-либо информации. К примеру, ася полегла, а почту лениво открывать, тогда для получения фотки вполне подойдет дсс. Просто запомни нужную команду /dcc send nickname filename, filename - путь к файлу на твоем компе. Кроме этого, в клиентах есть возможность задать директорию по умолчанию, откуда скачивать и куда закачивать, чтобы каждый раз не писать весь путь. В Мирке это в File->Options->DCC->Folders (рис. 11), а в Пирче это в Options->Preferences->DCC (рис. 12).



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- используй чаще Notify-list - удобная штука; :)
- если на DalNet зачастили сплиты, переходи на DCC-chat;
- не используй маску *!*@*server, тогда под нее подпадут все с этого провайдера, а не только тот человек, на которого ставишь;
- самая оптимальная маска *!*ident@*server, чтобы обойти, надо менять идент или весь хост;
- цвета можно использовать не только при написании обычного текста, но и в сценариях скриптов;
- если кто-то написал едким цветом или белым по белому, к примеру, просто выдели мышкой и ты увидишь, что написано; :)
- если совместить курсив, жирный и подчеркнутый, да еще поиграть цветом текста и фона, может получится вполне красиво;
- не ешь много на ночь - плохо переваривается :) (относится к любителям початиться ночью);
- спамеров и недоносков выставляй прелюдно, чтобы было неповадно;
- DCC имеет возможность дозакачки, просто при новом запросе нажми не Accept, а Resume.




WELCOME
ХАКЕР
СПЕЦВЫПУСК № 3
В ПРОДАЖЕ С 28 ИЮНЯ

Приобрети себе кусочек Шотландии
Компьютер Compaq Prosignia





Prosignia 318

Процессор Intel® Pentium®III 550 МГц
Набор микросхем Intel® 440BX
(socket 370+Slot 1)
Память 64 МБ
Жесткий диск 8.4 ГБ
CDD 40x
Видео AGP Riva TNT2 M64 16 МБ
Модем V.90
Звуковая карта поддерживающая
4 канальный окружающий 3D-звук
Операционная система
Windows® 98 (русская)
Текстовый редактор
Microsoft® Word 2000 (русский)
Бесплатно 10 часов доступа в интернет

Prosignia 316

Процессор Intel® Celeron™ 466 МГц
Набор микросхем Intel® 440BX
(socket 370+Slot 1)
Память 32 МБ
Жесткий диск 8.4ГБ

Compaq Prosignia 318

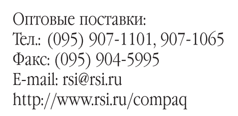


Персональные компьютеры Compaq Prosignia ориентированы на небольшие предприятия, насчитывающие от 1 до 100 компьютеров, и при невысокой цене (цена стандартной рабочей станции Prosignia составляет около 600 у.е.) являются машинами традиционно высокого качества Compaq. Компьютеры Prosignia собираются на заводе Compaq в г. Эрскине (Шотландия) из тщательно отобранных и протестированных комплектующих на базе текущего процессора Intel® и легко поддаются модернизации.

Наши партнеры:

Иркутск	Сана Компани	(3952) 343-309, 343-313
Краснодар	СП ЗАО «Бизнес Компьютер Центр Юнит»	(8612) 554-000, 573-157
Москва	AMI - NETWORK	(095) 753-86-74, 753-86-75
Москва	R-Style	(095) 904-1001
Москва	Д-Факто	(095) 959-7370, 959-7371
Москва	ЛайтНет Комплекс	(095) 200-1414, 299-0607
Москва	Ромбо	(095) 956-2479, 232-1427
Москва	Шарк	(095) 234-1783, 234-1782
Мурманск	NetSL	(8152) 47-65-88, 47-62-38 факс: (8152) 45-89-88
Пермь	Индукция	(3422) 33-1086, 33-2931
Интернет-магазин		www.computerplaza.ru



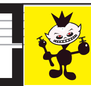


Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru
http://www.rsi.ru/compaq



http://www.compaq.ru

Сканируя сеть...

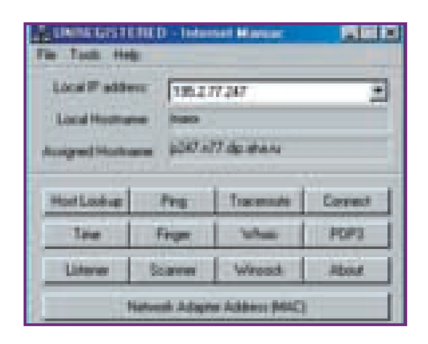


Зеленено Maxx (maxx@xakep.ru)))))))))))))))))))))))))

Главное в начале атаки на комп врага - выяснение точной инфы о противнике. Инфа нужна очень разнообразная, и одна из вещей, которую тебе нужно будет знать - какие порты на вражеской машине открыты, а какие нет. Например, открыт где-то порт 31337, значит, там уже висит BO2K, которым ты можешь воспользоваться. Открыт 21 порт, значит, там возможно есть ftp-сервер. Ну и так далее. Для того, чтобы узнать эту инфу, народ придумал соответствующий софт - портсканеры. Раньше эти проги только сканировали порты, сейчас же они обладают поистине многофункциональностью и могут делать немереное количество вещей. Впрочем, как раз об этом я и хочу рассказать.

INTERNETMANIAK

Одна из наиболее распространенных прог этого жанра в российском Инете. Достаточно давно не обновлялась, но была написана человеком, у которого руки росли оттуда, откуда надо, а не оттуда, откуда всегда ;). Работать с программой легко - загоняешь IP, ставишь количество портов, которые необходимо проверить, и юзаешь кнопочку Scan. Глюков и подвисаний не замечено даже когда для сканирования задаются большие диапазоны адресов или энное количество портов. Одна из особенностей проги - при работе с большим количеством адресов она требует указания одного конкретного порта. При попытке указать несколько портов прога просто останавливается и ничего не делает, пока число портов не уменьшится до одного.



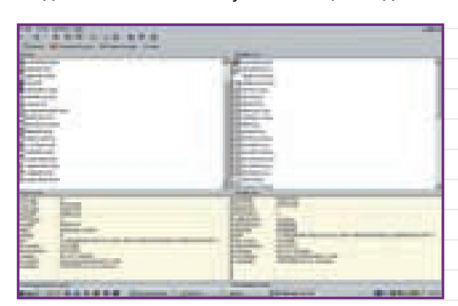
Резко не понравилось в программе то, что при сканировании удаленной машины невозможно указать список конкретных портов и все время приходится ждать, когда софтина прокатает все немереное количество портов. Ну что ж, идеального софта не бывает :). Зато, кроме сканера, здесь есть целый ряд таких полезных функций, как Ping, Traceroute, Whois, Time и даже POP3 - фишка, позволяющая проверить наличие писем на твоем ящике, даже не открывая почтовик. Прога шароварная, но полнофункциональная и без ограничения даты. Искренне советую скачать эту софтину каждому (тем более качать недолго - вес проги 54 кило).

Скачать:
http://new.russian.net.ru/program/in_maniac.zip

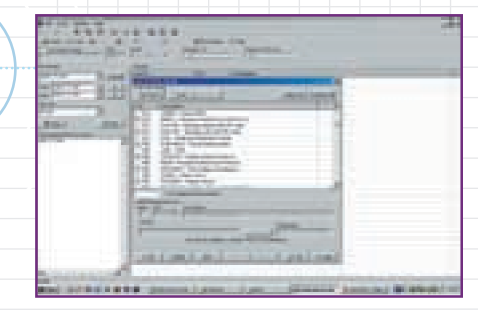
ADVANCED ADMINISTRATIVE TOOLS

Прога также известна как AATools и предназначена для использования продвинутыми пользователями - только не указано, в каких целях, так что юзай как хошь :))). Из нужных и необходимых сетевых функций доступны Portscanner, Proxy и CGI анализаторы. Из менее нужных замечены Whois, E-mail verificator (софтина определяет, существует ли введенный мэйл) и Links analizator (без комментариев - попробуй догадайся, что делает :)). В проге включен целый ряд фич, относящихся к твоей машине: статистика сетевых соединений, инфа о запущенных процессах и детальная информация о системе.

Теперь поговорим подробнее о самом сканере программы. Для удобства сканирования в прогу введен принцип листов сканирования, где наряду с одиночными IP можно указывать целый диапазон адресов. Так как сканирование в большинстве случаев требуется произвести оперативно, прога предусматривает создание списков сканируемых портов. Все сохраненные списки портов вносятся в меню на передней панели программы и позволяют быстро между ними переключатся. Таким образом, распределив списки портов по цели сканирования, ты сможешь за короткое время выяснить всю необходимую информацию относительно компьютера(ов) и приступить к реализации карательных мер.



Удобно то, что прога может производить сканирование не только напрямую, но и через прокси - это позволяет тебе маскироваться вплоть до самого

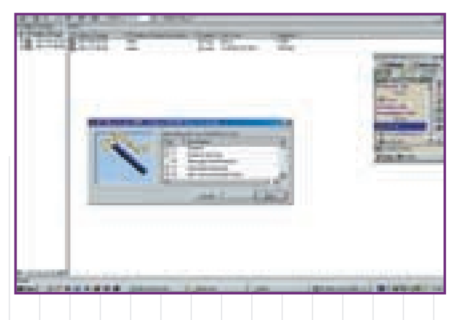


момента нападения, так что оно происходит с самой неожиданной для жертвы стороны. Вердикт - очень интуитивная удобная прога, нужна тем, кто собирается сканировать часто и по большому количеству параметров. Вес проги - 1056 кило.
Скачать:
http://www.glocksoft.com/cgi-bin/down.cgi?aat40.zip

IP ULTRA SCAN 2000

Как видно из названия - это обыкновенный сканер, но очень мощный. Предназначен как для сканирования в Инете, так и для сканирования локальных сетей по большим диапазонам. Результаты могут сохраняться в виде базы данных. Прога позволяет внести в лист сканирования как одиночные адреса, так и области, но при этом лист сканируемых портов будет для всех один. Если сканирование идет по всему листу, то для удобства возможно исключение как отдельных машин, так и диапазонов. Прога понравилась мне тем, что при вводе большого количества сканируемых адресов она не подвисает и не вызывает замедления системы, чем страдают многие проги обзора в подобных условиях.

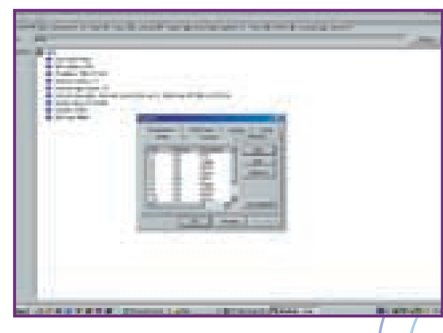
Немного не понравилось то, что управление осуществляется при помощи контекстных меню, выпадающих по щелчку правой кнопки мыши - я сам минут двадцать тщетно пытался найти где-нибудь сверху кнопки, позволяющие начать сканирование или активизировать другие функции софтины. Зато сколько было радости, когда искомое нашлось :).



Лично мне эта прога очень нравится и находится в числе моих фаворитов. Она удобна, функциональна и фактически бесплатна - то есть она шароварна, но полнофункциональна и без ограничения даты (плюс никаких напоминаний). Единственный камень в ее огород - специфические требования, для своей работы она требует наличия Visual Basic 6.0 run-time (http://support.microsoft.com/download/support/mslfiles/VBRUN60.EXE) и Microsoft MDAC 2.1 (http://www.microsoft.com/data/download_250rtm.htm), но, поверь мне, прога того стоит. Вес ее - 1922 кило.
Скачать:
ftp://ftp.cdrom.com/pub/win95/winsock/ipus216.zip

NETINFO

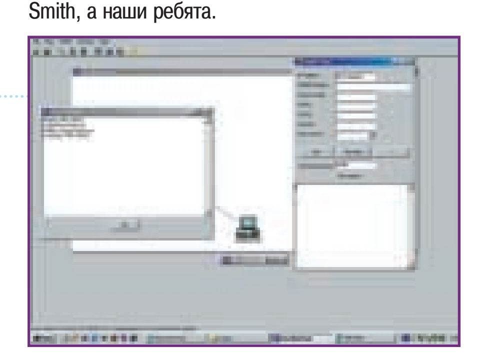
Неплохая прога, которая включает в себя большое количество утилит, как имеющих отношение к сети, так и не имеющих такового. В сети она бродит очень давно и заслужила достаточно широкую известность. Включает в себя такие модули, как Ping, Connections, Local Info, Whois, Lookup и другие.
Сканеры - их в проге целых два. Просто Scanner - поначалу можно проколоться, приняв его за искомое, но на самом деле это не так. Сия фича занимается всего лишь сканированием диапазонов адресов и выяснением жизнеспособных. А сканированием портов занимается другой модуль - Services. Несмотря на внешнюю простоту, он отличается редкостным неудобством.
Во-первых, отсутствие возможности сканирования по диапазонам - пашет только по одиночным адресам. Во-вторых, для того чтобы изменить список сканируемых портов, необходимо залезть в самый дальний угол меню Options. Так что если тебе часто нужно изменять список сканируемых портов, то ты потрахаешься вдоволь. Единственный понравившийся мне момент - это классные логи, которые ведутся софтиной по результатам сканирования.
Короче, если ты сканируешь много адресов и хочешь делать это по разным наборам портов, то можешь забыть про эту прогу. А вот если ты собираешься запускать ее раз в год, чтобы полюбоваться, то можешь скачать - для разглядывания она просто супер :). Вес проги - 1497 кило.



Скачать: http://www.netinfo.co.il/downloads/netinfo.zip

INTERNETVIEW

Своеобразный такой софт - всего несколько функций, но в их число входит сканер открытых портов. Отличается очень необычным интерфейсом и оригинальными принципами работы со сканируемыми адресами. Прога работает как с одиночными адресами, так и с их диапазонами. При вводе айпишника или их диапазона в окне Network Map появляются все доступные в данный момент компьютеры, соединенные линиями. Для сканирования портов того или иного компа необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на его иконке и просто выбрать подпункт Scan Ports.
Результаты сканирования выводятся в отдельное окно Scan Window. Вообще, эта софтина потрясающе удобна для тестирования локальных сетей, так как визуализирует ее иерархию, обновляя информацию о сети прямо на лету. Мне понравилась возможность сбора данных по каждой машине сети через Netbios и отличная работа с DNS.
В общем, неплохая прога.
Вес проги - 1165 кило
З.Ы. Производитель проги - не какой-то там John Smith, а наши ребята.



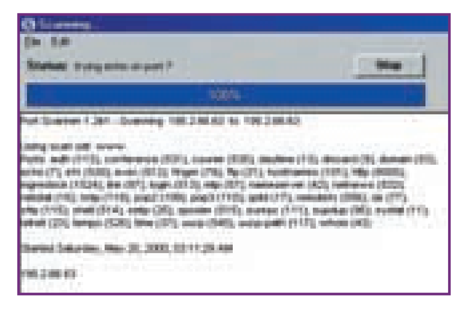
Можно скачать: ftp://sun.tsu.ru/pub/stuffs/windows/inv.exe

PORTSCAN

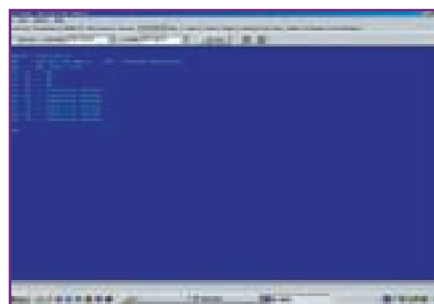
Не самая маленькая, но самая простая прога обзора - ничего не умеет кроме сканирования портов. Может сканировать как одиночные адреса, так и их диапазоны. Листинг портов создается пользователем, предусмотрена возможность их сохранения и быстрого подключения в момент наибольшей необходимости.
Прога оптимальна для работы без присмотра пользователя, так как пишет потрясающе удобные логи и предусматривает возможность сканирования в соответствии со скриптами.
Вес проги - 243 кило.
Скачать:
http://blueglobe.com/~cliffmcc/files/portscan.zip

IP-TOOLS

По-моему мнению - это лучшая программа обзора. Она содержит в себе все утилиты, которые только могут понадобиться сетевому жителю от Telnet'a и Netbios'a до сканера портов и сканера зашаренных ресурсов. Все очень удобно и просто, никаких глюков при работе с ней замечено не было.



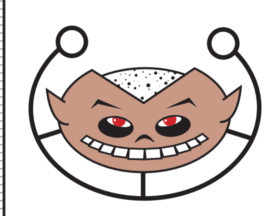
Сканер позволяет сканировать как большие диапазоны адресов, так и одиночные адреса. По заверениям автора, можно заставить программу отсканировать хоть весь Инет сразу.
Не очень удобно, но список портов для сканирования приходится изменять через главное меню проги, хотелось бы, чтобы он находился где-то рядом, на передней панели модуля. Ну да ладно, не так и страшно, потерпим. Софтина, в отличие от других, не циклится на выполнении одной функции и позволяет параллельно запустить сразу несколько процессов. Поэтому ты сможешь устроить глобальный сбор информации о твоем недруге с целью насолить ему так, чтобы он после встречи с тобой вообще в Инет боялся заходить :).
Вес проги - 947 кило.
З.Ы. Автор опять же наш, русский.
Скачать:
http://free.prohosting.com/~kssoft/download/ipt109.exe

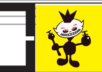




~kssoft/download/ipt109.exe

Изба - читальня - программный вариант



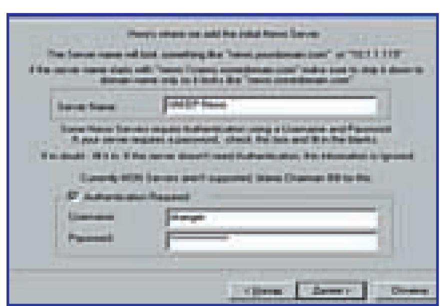


Терехов Михаил (stranger@xakep.ru)

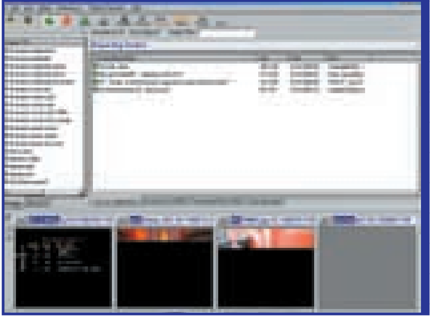
Привет, ты где сейчас? Дома? И что делаешь? По www бродишь? Узнаешь что-то новое? Это не новое, дружище. Это хорошо забытое старое. Реально новое может быть только в группах НОВОСТЕЙ. Повторяю, новостей. И вот к ним-то тебе уже давно пора подключаться. Именно там впервые появляются всякие объяснения новых дырок, прог, клевых сайтов и прочего супер-вкусного. А называется все это Usenet. Слышал о таком? Ну да, твой пров предоставляет возможность читать такие новости. А чем читать? Ну, конечно же, Microsoft Outlook. Это для тебя "конечно же", а мы вот думаем по-другому. И как альтернативу Micro$oft-овской читалке мы даем тебе кучу более удобных прог. Читай!

NEWSBIN PRO

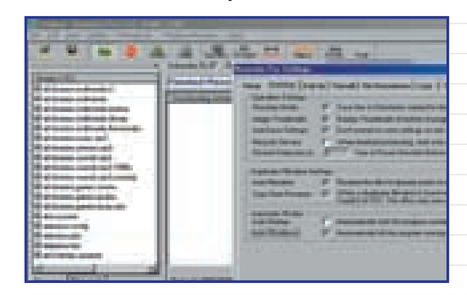
Первая программа - граббер. Также хочу заметить, что в проге очень слабая защита от спама, я бы даже сказал, что ее там вообще нет. При первой загрузке проги вылетает окошко, в котором необходимо ввести адрес сервера новостей, с которого ты и будешь все эти новости читать. Вводи тот сервак, который дал тебе твой пров, он всегда будет работать быстрее, чем другие. А далее придется немного потренировать правую кисть руки, а может и левую, в зависимости от того, какой ты владеешь лучше. Лишь потому, что необходимо несколько десятков :))) раз нажать на кнопку далее.



А, вот, чуть не забыл! В одном окошке, по мере развития твоей кисти, тебе будет предложено выбрать несколько новостных групп, которые предоставляются производителем проги. Ну что, выбрал? А теперь за дело. С чувством полного восхищения собой за совершенный подвиг ты смотришь на открывшийся перед тобой вид. И что же ты видишь? Да ничего особенного. Всего лишь окно, разбитое на несколько подокон. В левом окне все группы, что ты выбрал в период развития кистевого сустава, в правом - пока ничего, но только до тех пор, пока ты не войдешь в сеть и не нажмешь на кнопочку Go. А еще снизу есть несколько окошечек. Их количество варьируется в зависимости от твоего желания: сколько ты хочешь скачивать файлов одновременно. Их может быть от 1 до 8.



Ну вот, ты уже готов к подвигам. Соединяемся с Инетом и давай качать все эти новости. После того как ты получишь заголовки новостей, то большую их часть можешь просто вычеркнуть. А также ты можешь прекратить закачку большинства изображений, которые постепенно появляются в окошках снизу.

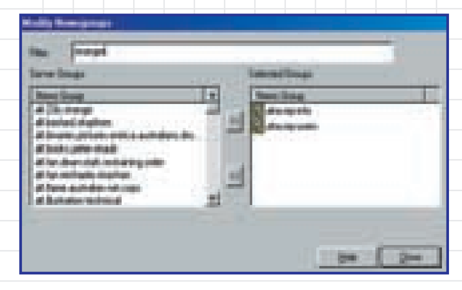


В общем, ничего особенного, но мне в этой программе понравилось то, что можно задать возраст загружаемых сообщений, и то, что есть поддержка нескольких новостных серверов.

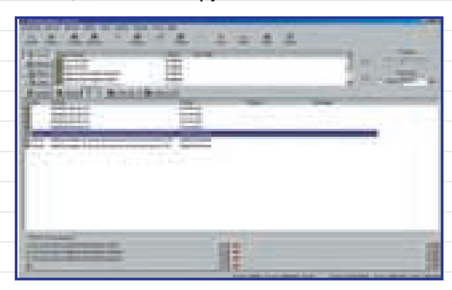
Качни: http://www.newsbin.com/nb31_su.exe

NEWSGRABBER 3

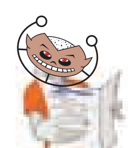
Ну, тут название проги говорит само за себя. Это просто настоящий грабитель новостных серверов, берет новости, скручивает винты, про матери и процы молчу, у меня уже полная комната этого добра. Ну ладно, хватит лирики. Давай лучше поговорим о программе. При загрузке вылетает окошечко, что этот продукт можно использовать всего лишь 50 раз. Это, конечно, не презерватив, у которого на коробке написано - после использования тщательно прополоскать, и можно использовать его повторно, но все же. Когда ты запустишь ее в 51 раз, то она просто не загрузится, так что до запуска в 51 раз я рекомендую тебе найти возможность ее зарегить.



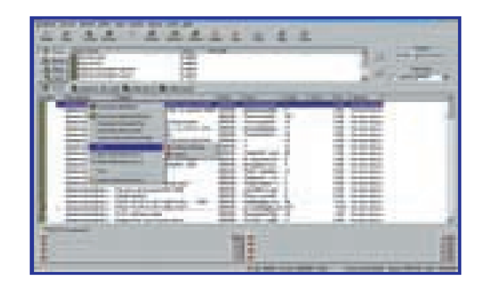
Потом вылетает окошечко, где тебе предложат ввести адрес сервера новостей. Ну а дальше ты и сам знаешь, что надо делать. Не мне тебя учить. Но сначала я рекомендую тебе скачать лист новостных групп, доступных на сервере. Из этого списка ты выбираешь интересующие тебя группы. А затем можешь закачать все сообщения из этих групп.



Ну а дальше начинается самое интересное. Ведь ты вначале ничего не сделал для того, чтобы препятствовать спаму, поступающему на твой комп. А ты и так не смог бы ничего особенного сделать. А вот сейчас у тебя есть реальные шансы для этого. После прочтения первых сообщений ты заносишь пару адресов в черный список, и больше с



этого адреса тебя беспокоить не будут. А при появлении новых ты и их будешь туда заносить.



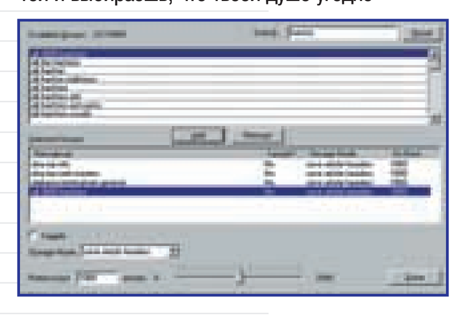
Но эта прога представляет собой не только граббер новостных серверов, но и оффлайновый броузер новостей. Поэтому даже после отключения от сети ты сможешь спокойно читать все эти новости. Думаешь, это все? Обломайся. У этой проги в довесок есть возможность просмотреть видео и прослушать музыкальные файлы не отходя от кассы. Нравится? Тогда качай.

Качни: www.news-grabber.com

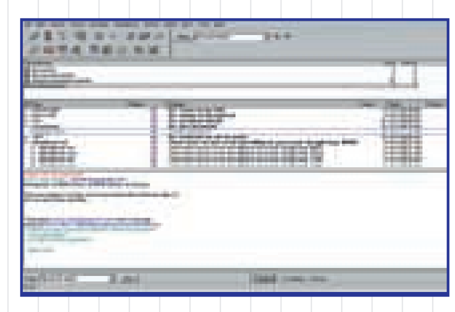
MICROPLANET GRAVITY 2.30



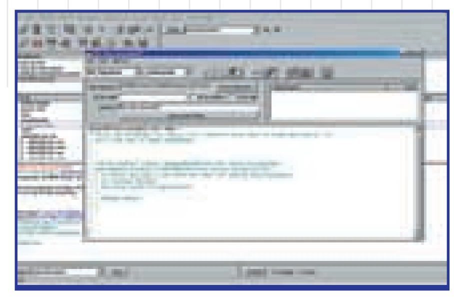
В отличие от двух первых эту прогу можно считать полноправным ньюсридером. Реальный оффлайновый броузер новостей. Но, кроме стандартных функций, эта прога умеет составлять галерею картинок, которые ты закачиваешь с некоторых новостных групп (типа alt.binaries.erotica.megahardcore :)). Но не это главное. Самое интересное начинается, когда ты запустишь эту программу. Так, если ты стоишь, то лучше сядь, а если сидишь, то лучше ляг, и если можно - не один :))). Начинай радоваться - никаких окошек в процессе загрузки не вылетает. А для того, чтобы подписаться на новости, тебе придется найти на панели инструментов кнопочку, на которой изображены два рядом стоящих монитора. И при наведении на эту кнопочку вылезет хидер add, remove, or change servers. Если все сходится с тем, что ты только что здесь прочитал, то смело жми на нее. После подписки ты скачиваешь лист групп новостей и выбираешь, что твоей душе угодно



Ну что, выбрал? Тогда поехали дальше.
Теперь прога скачает сообщения из этих групп. В этой программе меня впечатляет отличный механизм защиты от спама, так что, включив комп на ночь для закачки новостных групп, ты с утра не будешь преодолевать боль по поводу зря потраченного времени в Инете. Она все сделает за тебя и защитит твою машину от спама. Но, как и везде, здесь тоже есть маленькие лазейки. Все-таки не весь спам она сможет заблокировать, кое-что попадет на твой комп. Но это все же лучше, чем самому сидеть и разбираться во всех сообщениях, а потом ваять черный список (который, кстати, можно создать и внутри проги).



Ну а если захочешь и ответ кому-нибудь накатать, то милости просим. Жмешь правую кнопку крысы и в появляющемся списке ищешь Post. Что, лень искать? Так уж и быть, подскажу. Это самая верхняя строчка. Выбираешь ее, и появляется окошко. В котором ты указываешь тему твоего ответа.



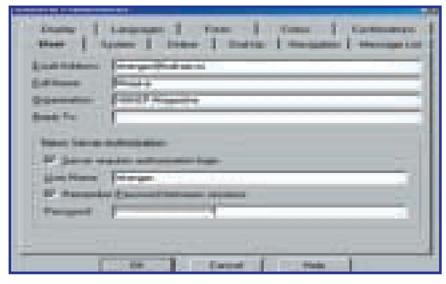
А в общем, софтина оставляет желать много лучшего. По сравнению с предыдущей версией исправлены многие баги, улучшен механизм защиты от спама, интерфейс получил более интеллектуальный характер и имеет самое большое количество закладок настроек.

Качни: www.microplanet.com

FORTE FREEAGENT



После того как я увидел при загрузке эмблему этой программы, то у меня не осталось и тени сомнения, для чего она вообще создана. Сидит там такой крутой мужик, развалившись на скамейке, и читает газету. Хотя мы с тобой читаем вовсе и не газету, но все это наводит на правильную мысль. Считается одним из лучших ньюс-ридеров на сегодняшний день. Большое количество достаточно гибких настроек. На первый взгляд кажется немного странной. Так как при загрузке появляется окно, разделенное на три части. Вот и приходится искать, как же эта прога запускается. Я подскажу: сначала зайди в меню Options и там выбери General Preferences. Впиши в некоторых полях некоторые свои данные и адрес конференции.



А после этого тебе еще надо будет в меню Online найти строчку с надписью Online и поставить рядом с ней галочку. И вот теперь можешь загружать лист с темами конференций. А дальше процесс такой же, как и у всех предыдущих программ в этом обзоре. Ты читаешь сообщения, отвечаешь на некоторые из них. Правда, тебе придется немного попотеть при настройке русского языка. Это объяснять долго, так что лучше сходи на http://shlimazl.nm.ru/soft.htm. Там все подробно описано и к тому же валяется много файлов, которые тебе пригодятся.

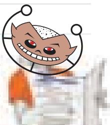


Ну а теперь самое приятное. Этот продукт является полностью бесплатным. А все потому, что этой же фирмой выпускается продукт под названием Forte Agent, который является шароварным и который, по сравнению с рассмотренной мною прогой, имеет множество мощных фильтров.

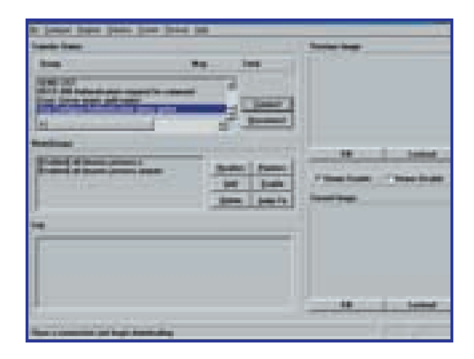
Качни: FreeAgent
ftp://ftp.forteinc.com/pub/free_agent/fa32-121.exe
Agent: ftp://ftp.forteinc.com/pub/agent/a32-18.exe

SBNEWS: NEWS ROBOT UTILITY

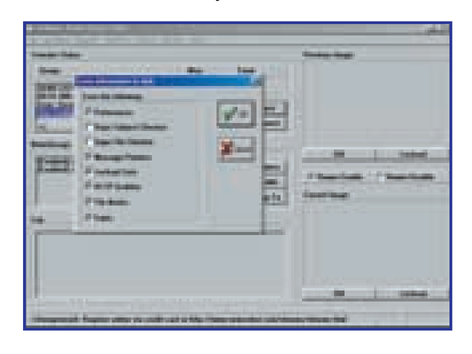
Эта программа имеет самую сильную защиту от спама. Она сама блокирует спамерские рассылки, а после некоторой настройки фильтров бу-



дет иметь просто потрясающий механизм защиты. Но не все так прекрасно, к сожалению. Защита-то хорошая, а вот интерфейс просто отвратительный. Какой-то серый экран с несколькими кнопками на борту.



Функций немерено! Все распиханы по разным менюшкам. Огромное количество настроек, все в разных окнах, запускаются из меню Configure. Видать, не могли программеры как следует подумать и сделать все настройки в одном окне с кучей закладок. Ну да ладно. Не нам с тобой за них думать.



Еще один большой недостаток это то, что она не способна работать с несколькими серверами новостей одновременно. Т.е. она, конечно, способна работать сначала с одним, а потом с другим, но это существенно сказывается на твоих финансах. Ведь ты потратишь намного больше времени скачивая все с каждого сервера по очереди, нежели со всех сразу одновременно. Думаешь, это все? Нет, в этой проге к тому же нельзя задать глубину поиска по дате. Так что придется искать самому, ручками.

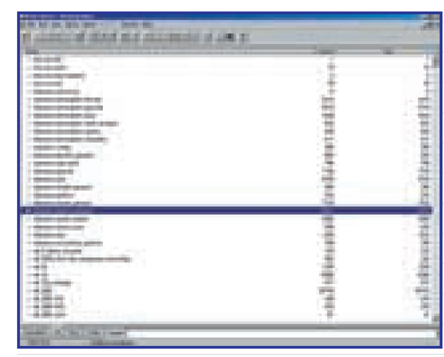
Но все же я должен сказать об этой проге что-нибудь хорошее :). Поэтому говорю: в отличие от остальных программ она умеет "вытягивать" ссылки из всех новостей и формирует отдельный файл под названием httpgrab.htm, в который все эти ссылки и складирует. Еще понравились хелпы, все очень грамотно объяснено, просто и удобно. Так что рекомендую тебе их прочесть. Скачаешь прогу, установишь, прочтешь хелпы и удалишь :)).

Качни:
http://www.newsrobot.com/sbnews/sbn32_72.zip

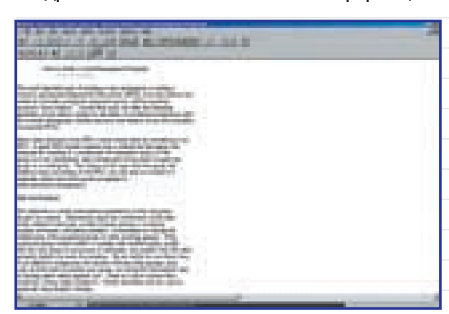
NEWS XPRESS

Эта прога представляет собой настоящий оффлайновый ньюсридер, и никаких функций новостного граббера у нее нет. Самое замечательное в программе - это ее объем. В архиве прога занимает на твоем винте всего 300 кило! Она не требует инсталляции и может быть запущена прямо из архива (!!!).

Запустили, подключаемся к серваку новостей, набираем оттуда кучку интересных групп.



Закачиваем себе эти группы и спокойненько, потягивая пиво, все их читаем. Но лучше, конечно, сделать некоторые исключения и не читать все подряд. А то ведь голова может стать квадратной от такого количества информации.



Эту программу я могу посоветовать как альтернативу знаменитому Аутлуку. Внешний вид отличный, настроек не много, что еще нужно для нормальной работы? :)

Качни: ftp://ftp.malch.com/nx201.zip

ASP1-A3

В самый последний момент я наткнулся на еще один новостной граббер. Мои рученьки сразу зачесались после прочтения о нем аннотации на сайте. В моем возбужденном мозгу только и вертелось: "Хочу, хочу поюзать эту прогу". Но после того как я ее скачал и увидел, что она собой представляет, то я сразу пожалел о бесцельно потраченном на закачку времени, которое я с лихвой мог бы потратить на развод какой-нибудь девчонки в ICQ :).

Единственное, что в этой проге клево, так это

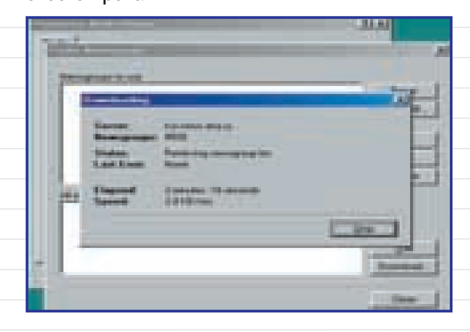


только интерфейс. А все остальное не просто "оставляет желать лучшего", а откровенный отстой. Нет, ну конечно, есть кое-что хорошее: обыкновенненький такой механизм защиты от спама, например. И при всем этом они еще хотят за нее деньги, прикинь! Постоянно внизу экрана прокручиваются рекламные баннеры и будут прокручиваться до тех пор, пока ты не заплатишь за эту прогу 30 баксов. В общем, если твои друзья обращаются к тебе "Здарова, извращенец хренов", то эта прога делалась для тебя :). Остальным же советую подыскать себе что-нибудь получше.

Качни: http://www.wmhsoft.com/ASP1-A3

ADD-ON

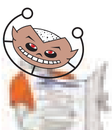
В качестве бонуса я хочу тебе посоветовать еще одну милую программку. Называется она News Hunter 4. С ее помощью ты сможешь не зависеть от своего прова и его новостного сервака. Эта программка подыскивает свободные новостные сервера, на которых не нужно проходить идентификацию. Но вначале все же придется использовать новостной сервер своего прова.

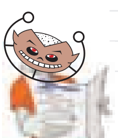
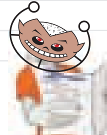


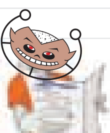
Выделив группы новостей, которые тебя интересуют, ты запускаешь на отлов свободных серверов своего "хищника". Через некоторое время тебе будет выведен список всех серверов, и дальше программа сама начнет подсоединяться как анонимный пользователь к каждому. После этих нехитрых операций у тебя останется маленький список, в котором будут адреса. Все эти адреса ты сможешь спокойно юзать по своему усмотрению.

А скачать ты ее можешь по адресу http://www.slip.net/~rain/nh/download










Beer
COPENHAGEN

Фичи форточек (часть 2) Чем бы руки занять?



Андрей Каролик (andrusha@sl.ru Travelling Wind Travelling_Wind@yahoo.com

Кроме умения менять фон рабочего стола на голую бабу или форматирования винта иногда требуется нечто большее :). Пора перейти к более серьезным фичам. Базар пойдет про реестр окошек, который у многих на слуху, но далеко не все его юзают по полной программе. Кто-то слаб в коленках, а кто-то не читает Х :). А штучка-то архиважная, особенно если надо :).





Все ключи реестра и другие сказки

Ну, типа, первым делом надо иметь хоть малейшее представление, что есть реестр и какая у этой гадины структура. Системный реестр окошек представляет собой всего-навсего базу данных, в которой хранятся настройки самих окошек и приложений под ними. Фактически все это хранится в двух скрытых файлах в каталоге, куда вы инсталлировали стеклянные (по умолчанию обычно c:\windows) - system.dat и user.dat. Сам реестр представлен в виде иерархической структуры, состоящей из ветвей, которые в свою очередь состоят из ключей. Всего в реестре имеется 6 главных ветвей:

HKEY_CLASSES_ROOT - этот раздел включает в себя все типы соответствий файлов, а также информацию об OLE (не путать с оле-оле-олеееe :)) и ярлыках;

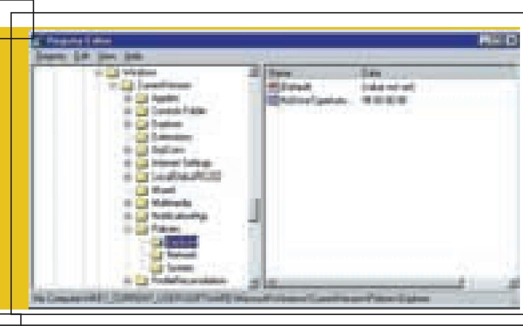
HKEY_CURRENT_USER - этот раздел есть ни что иное, как линк на подраздел **HKEY_USERS**, который имеет название, соответствующее используемому в данный момент имени юзверя;

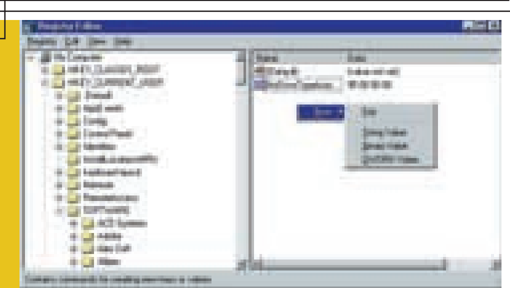
HKEY_LOCAL_MACHINE - этот раздел содержит информацию, специфическую для данного компьютера: установленное аппаратное и программное обеспечение и настройки, эта информация используется для всех юзверей, работающих за данным компом;

HKEY_USERS - этот раздел содержит все настройки, специфические для каждого юзверя поголовно до пятого колена, включая отпетых ламерюг и их родителей;

HKEY_CURRENT_CONFIG - этот раздел является линком на подраздел **HKEY_LOCAL_MACHINE**, который имеет название, соответствующее используемому в данный момент имени юзверя;

HKEY_DYN_DATA - этот раздел указывает на часть раздела **HKEY_LOCAL_MACHINE**, используемую для вставляй-играй устройств; вполне логично, что он динамически изменяется при добавлении/удалении устройств из системы.





Да, кстати, несколько советиков, прежде чем ты угробишь свою тачку :

- Перед редактированием реестра настоятельно советую сделать резервную копию файлов реестра, т.е. скопировать файлы system.dat и user.dat куда-нить в укромное местечко - это поможет в случае падения бутерброда на клаву и порчи имущества :). Если же бутерброд, сволочь такая, все-таки упал колбасой вниз и циферки побежали, как в матрице :), то все еще можно исправить. Сделать, правда, это архисложно... Нужно перезагрузить компьютер в "голый" DOS и скопировать предусмотрительно сохраненные файлы в каталог c:\windows (ну или куда ты там запинал окошки). Если же склероз ударил ниже пояса и ты все-таки забыл сделать резервную копию, а Вынь грузиться напрочь отказалась, загляни в каталог c:\windows\sysbckup\, там кроме всей прочей лабуды находятся файлы вида rbXXX.cab (X - число от 0 до 9). Срочно скопируй их в другой каталог. Далее просмотри содержимое этих файлов, на худой конец (твой, то есть :)) хотя бы с помощью программы extract.exe - входит в состав инсталляции самой Выни. Если не дятел, то обнаружишь, что в этих файлах содержатся копии реестра. Тока не извлекай содержимое всех этих файлов, а обрати внимание на даты создания копий и выбери нужную тебе - желательно работающую ;). Хотя по умолчанию Вынь и так должна по идее попробовать загрузиться с использованием этих копий, но это только по идее, а на самом деле это хуже бабы за рулем :).

- Никогда не пытайся восстанавливать реестр при загруженных окошках! А то потом от форточек останется одна рама и та облезлая :).

- Для редактирования реестра можно воспользоваться программой regedit.exe, входящей в стандартный набор программ окошек, хотя существуют намного более удобные способы... один из примеров - plug-in для Far'a.

- Многие ключи действуют лишь после перезагрузки компьютера.

- Отдельные ключи действуют лишь в Windows 98 (это из числа тех, что я тут вещаю, 95-ые остались только у полнейших ламеров).

- Вся информация в реестре валяется вот в таком виде: [Раздел] [все входящие в него ключи с кратким описанием]. Тип каждого ключа dword, значение - 1(hex)(если не указано иное). Если раздела или ключа нету, то его необходимо создать - по-моему, вполне логично.

- Если просто решил поиграть с реестром от нечего делать - лучше купи чупачупсу и засоси ее :).

Основные настройки

Начнем познавать особу снизу - с меню Пуск (оно же Start в англоязычной версии ;)). Итак, что же там можно сделать интересного? В общем-то только заблокировать доступ к его компонентам ;). Почти все настройки данного меню можно найти в следующем разделе реестра:

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer].

Для сокрытия соответствующих пунктов можно

применить данные ключи:
- Пункт "Выполнить" в меню Пуск: "NoRun" - Win + R тоже не действует - появляется довольно милая табличка с сообщением о введенных на комп ограничениях. Только вот причем тут администратор СЕТИ, я так и не понял, хотя Microsoft именно к нему и советует обратиться для решения данной проблемы :);
- Пункт "Найти" в меню Пуск: "NoFind" - ты меня не ищи :);
- Пункт "Справка" в меню Пуск: "NoHelp" - если кто хоть раз читал Help от Выни всем известной корпорации Microsoft, тот подтвердит его полную бесполезность - фигли ему место занимать;
- Пункт "Документы" в меню Пуск: "NoRecentDocsMenu" - не, ну ты мне прямо скажи, ты хоть раз юзал это? Ах не знаешь даже, что это :). Это последние документы, которые ты открывал на своем компе (полезно только для ФСБ);
- Пункт "Завершение работы" в меню Пуск: "NoClose" - хотя можно обойти через известную всем комбинацию Ctrl-Alt-Del (однократное нажатие ;)).
- Пункт "Завершение сеанса <имя пользователя>" в меню Пуск: "NoLogOff" - от нас не убежишь;
- Пункт "Избранное" в меню Пуск: "NoFavoritesMenu" - больше твой друг не полазит по твоим любимым порносайтам;
- Подменю "Стандартные" в меню Пуск->Программы: "NoCommonGroups" - это только для мазахистов :);
(Примечание автора: ко всем вышеперечисленным ключам до перезагрузки компа папки присутствуют, но доступ в них может быть заблокирован).
- Пункт "Панель управления" и "Принтеры" в меню Пуск->Настройка: "NoSetFolders";
- Пункт "Панель задач и меню "Пуск"..." в меню Пуск->Настройка: "NoSetTaskbar";

В принципе все вышеописанное дома-то может и на фиг не нужно, но вот в местах скопищ ламерюг еще как пригодится. Примеры: любой игровой клуб, кафе, даже любимая подруга (я, конечно, понимаю, что слет системы повод видеться почаще, но не до такой же степени :)). Ну а приколоться над другом, убрав у него все, что тока можно, милое дело :).
Еще пара-тройка приятных фишек для любителей спартанского порядка:
Не вести историю открытых документов: "NoRecentDocsHistory" - меню "Документы" остается и все находившиеся в нем до установки этого ограничения документы тоже остаются;
- При выходе очищать пункт "Документы" в меню Пуск: "ClearRecentDocsOnExit" - совершенно аналогичного результата можно добиться, включив в **autoexec.bat команду deltree /Y c:\windows\Recent\,** с той лишь разницей, что очищаться данный каталог будет при загрузке компьютера, а не при выходе из стеклянных.
Так-с, че там у нас было дальше? Ага... вот оно: учимся скрывать тошнотворные иконки на рабочем столе. Скрыть все иконки на Рабочем столе: "NoDesktop" - больше в деревне никто не живет :), но чересчур радикально для сельской местности. Можно похерить иконки и поименовано:
- Скрыть иконку Internet Explorer'а на Рабочем столе: **"NoInternetIcon"** - для полного кайфа можно удалить ярлык IE в меню "Пуск"->"Программы" (c:\windows\Главное Меню\Программы\Internet Explorer\Internet Explorer.lnk)(до чего ж не люблю эти длинные имена с пробелами посредине), а также в панели "Быстрый запуск" (c:\windows\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch\Запустить обозреватель Internet Explorer.lnk). И не стояло тут никакого Explorer'a...

- Скрыть иконку "Сетевое окружение" на Рабочем столе: "NoNetHood" - но сеть-то как была, так и останется... и все твои шары (Sharing) по-прежнему будут действовать. Между прочим, они будут действовать и в том случае, когда ты в сеть якобы не вошел, нажав отмена. А многие так надеются, что они "вне" сети. Наивные люди :).
- Не сохранять настройки Рабочего стола при выходе: "NoSaveSettings";
- Запретить доступ к значку "Принтеры" в "Мой компьютер": "NoPrinters";
- Скрыть вкладки "Общие" и "Сведения" в свойствах принтеров: "NoPrinterTabs";
- Запретить удаление принтеров: "NoDeletePrinter";
- Запретить добавление принтеров: "NoAddPrinter".
Короче, нет принтерам, да здравствуют писари! :)
Ну и, конечно, пора бы уметь скрывать диски в папке "Мой компьютер".
- Для этой цели служит ключ "NoDrives" - ему присваиваются следующие значения(hex): для диска A - 1, для B - 2, для C - 4, для D - 8, для E - 10, для F - 20, для G - 40, для H - 80, для I - 100, для J - 200 (и т.д.), Z - 2000000 или, что то же самое, но уже в десятичной системе исчисления: A - 1, B - 2, C - 4, D - 8, E - 16, F - 32, G - 64, H - 128, I - 256, J - 512, K - 1024 (и т.д.), Z - 33554432, все - 67108863. Соответственно для нескольких дисков следует брать сумму значений, соответствующих этим дискам. С этим ключом советую работать аккуратно :).
- Отключить заколебавшую стрелку и надпись "Начните работу с нажатия этой кнопки", которая появляется на панели задач при запуске стеклянных: "NoStartBanner".
- Отключить свойство автозапуска на любом из дисков, связанным с системой:
"NoDriveTypeAutoRun" - этот параметр содержит 32 бита. Младшие 26 битов представляют каждый диск, исходя из того, что самый младший бит представляет диск A, а 26-ой бит представляет диск Z. Если бит равен 0, свойство автозапуска включено на этом диске. Если бит равен 1, свойство автозапуска заблокировано на этом диске. Например, если значение этого параметра равно 0x8 (двоичное 1000), автозапуск заблокирован на диске D.
Одна из самых интересных фишек в администрировании Windows: разрешать запуск только определенных приложений. Для этого найди следующий раздел:
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\RestrictRun].
Создай в нем строковые параметры с названиями "1", "2", "3" и т.д. (в порядке возрастания). В качестве значений укажи названия программ (без путей), запуск которых ты хочешь разрешить. Желательно прописать там разрешение на запуск regedit.exe ;). После этого в разделе [HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer] создай ключ RestrictRun. Все готово. Действует без перезагрузки. Однако после удаления ключа RestrictRun для вступления изменений в силу необходимо перегрузить Windows.
И убери ты, наконец, меню Windows Update в меню "Пуск" :). Для этого найди следующую ветвь: [HKEY_ LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft \Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]. В ней создается ключ, как можно уже было догадаться, - "NoWindowsUpdate" ;). Вступает, правда, в силу только после перезагрузки.
Продолжение следует (to be continued типа)







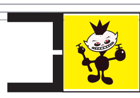








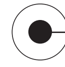
АМИГА - НЕВЫМИРАЮЩАЯ



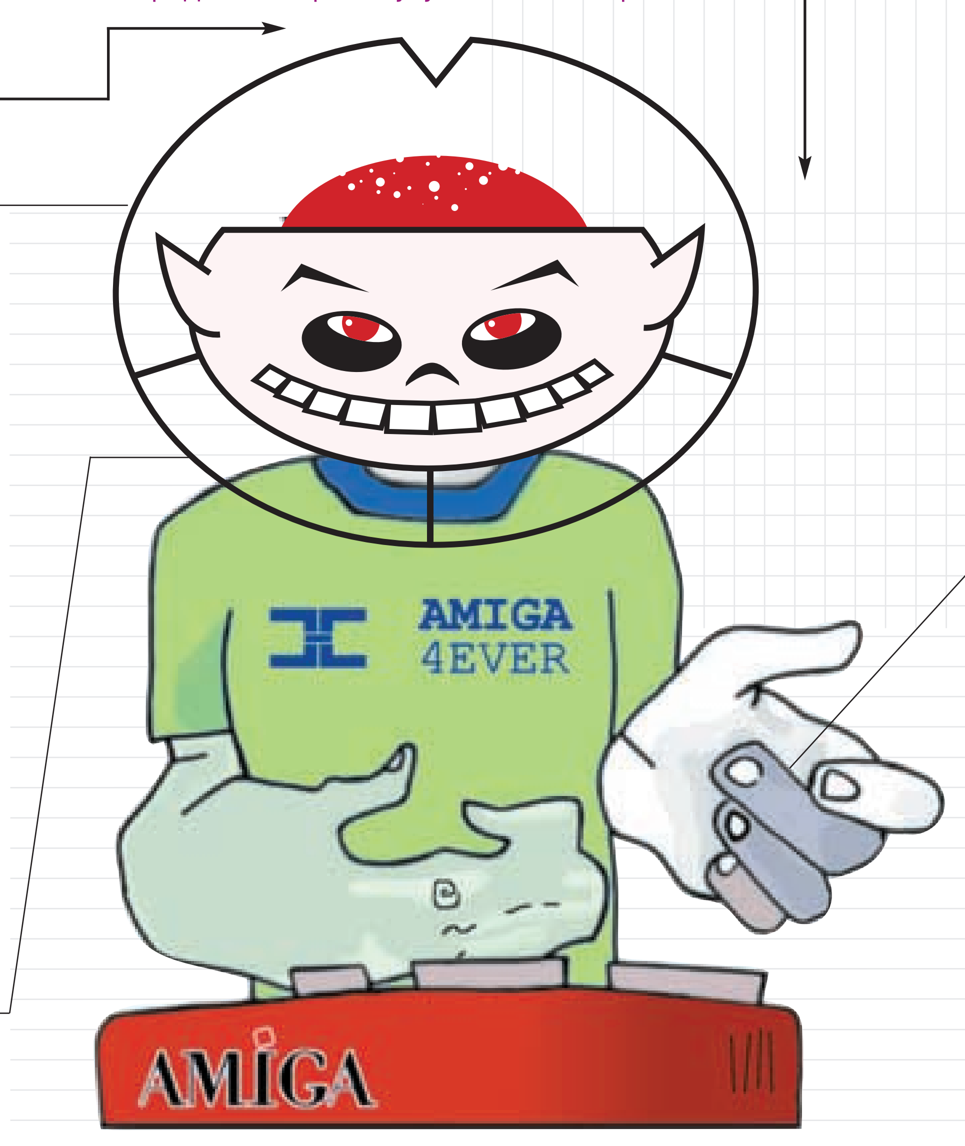
Виктор Донич (lamerz_mustdie@mail.ru); Андрей Каролик (andrusha@sl.ru)

С чисто испанского Амига - это "подружка" :), но в данном случае это всего лишь название компьютера. Не слышал? А зря, наберись терпения, а я тебе расскажу еще одну легенду про появление хакеров на этой грешной земле. Но чтобы начать, придется сперва окунуть тебя в историю. Готов?

КАК ЭТО БЫЛО



Давным-давно, еще в 1982 году, когда по рынкам вовсю маршировали Спектрумы и Commodor`ы, собрались четыре человека, которых сегодня бы назвали хакерами. Но времена были другие, повсеместного Инета не было, ломать было не то что нечего, а не на чем и некому, и поэтому они решили создать комп, абсолютно новый, не похожий на другие :), и в то же время, чтобы круче всех. В основу была положена и по нынешним меркам оригинальная идея - максимально разгрузить процессор и выводить звук и видео на отдельные микросхемы. Почему? Потому же, почему и 3dfx работает быстрее, чем аналогичный проц, так как 3dfx специально спроектирован только для этого. За счет такого разделения удалось получить невиданные по тем временам звук, графику, и в то же время процессор был относительно разгружен, оставляя программисту возможность почудить на полную катушку :). С одной стороны, вчетвером это сделать просто нереально, но в то же время это было настоящее творчество, свободное от предрассудков, не закованное в рамки стандартов, сродни игре на пианино в четыре руки.

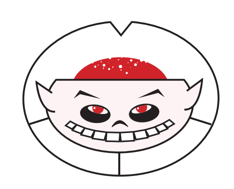


ХАРД

А как насчет 4096 цветов с аппаратной компрессией и 14-битный стереозвук? Мало? А если учесть, что это было в 1984 году? Да в это время IBM PC не знали не то что про DVD и MP3, а даже и про стерео (т.к. находились на уровне 286-ой коробки). Неплохо для игровой приставки к телевизору? А ведь именно этим Амига являлась и является для многих ламеров, которые ее не видели и ничего о ней не знают. Да, развивалась она не в пример писюку, ведь весь апгрейд сводился к тому, что в комп просто вставлялась специальная плата расширения, на которой стоял свой проц, память и прочее - не надо было от смены процессора менять чуть ли не весь комп: мамку, проц, память, а там, глядишь, и без веника побольше не обойдешься :). Так и влетаешь в большую зелную с американским дядькой копеечку. Ну и что, что частота процессора с 7 Мгц поднялась до 600 Мгц. Ну и что, что процы делают не Интел и АМД, а Моторолла - это не так принципиально для Амиги, ведь Винды-то для нее нет :). Ну и что, что средний объем памяти современной домашней Амиги 16 Мб. Этого хватает для всего: чтоб поиграть, чтоб по Инету полазить и музыку послушать, и документ в текстовом редакторе набрать. Зато стандартная Амига не слишком-то и изменилась с того времени - обросла

АЛЬТЕРНАТИВА IBM PC





всякой всячиной, стала быстрее и вместительнее, но не более того. Ведь платы расширения разрабатывались и разрабатываются разными фирмами до сих пор и продаются гораздо активнее, чем сами по себе Амиги - есть стандартные слоты, на которые все ориентируются, да и проще купить один новый акселератор, чем менять весь комп. По большому счету сейчас разными фирмами производятся две модели: A1200, этакий экономический вариант в виде клавиатуры, подключаемый хоть к телевизору, хоть к монитору, и кое-что посерьезней - A4000T, стандартная башня для продвинутых :).

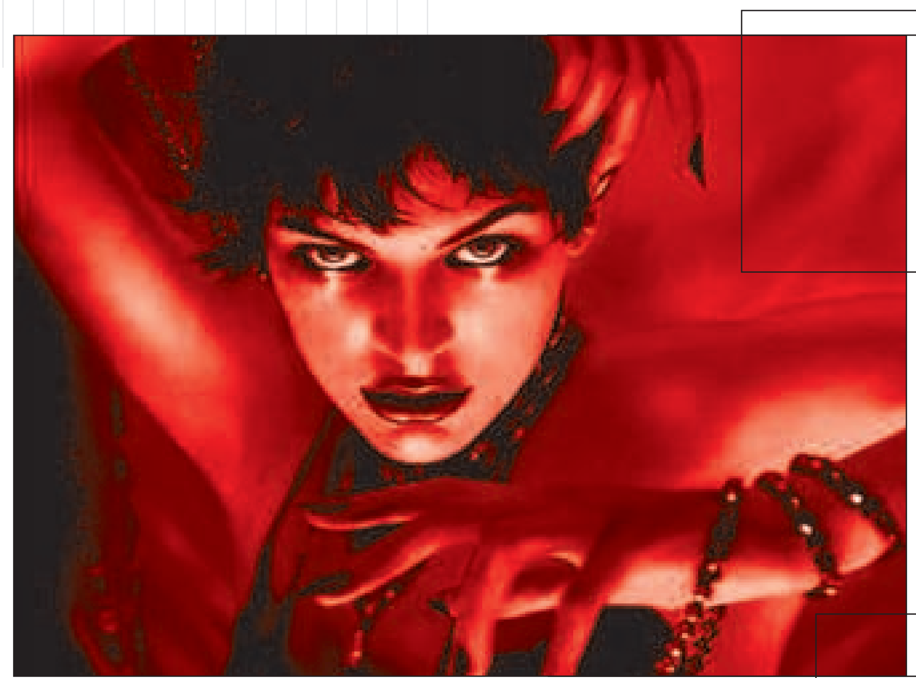
ЧТО ЖЕ ВНУТРИ?

У A1200 один центральный процессор - моторолловский стандартный на 14 Мгц. Мало? Достаточно. Для Амиги, а не писюка. И вот почему - к нему в придачу ставятся еще 3 процессора: Alise, Lisa и Paula. Алиса тянет на себе не только центральную шину, но и видеовывод. На ней также стоит блиттер и коппер. Страшные словеси, заморские, а по сути просто: блиттер выводит спрайты, разрешение которых не зависит от разрешения на экране, делает с ними разные операции - логические и не очень, закрашивает фигуры и рисует линии, в общем, векторную графику тянет аппаратно. Коппер - вообще чудо. Для тех, кто знает - это отдельный RISC-процессор. А кто не знает - объяснять долго :), да и не в тему. Именно он создает амижные окошки, и если немного потрудиться, в них можно даже разное разрешение поставить в разных местах. Лиза, собственно, и есть то, что на писии называют видюхой - она выводит на экран сам видеобуфер и работает под управлением Алисы. Паола выводит звук, генерирует прерывания, обслуживает дисководы и мышу. И все это без помощи центрального процессора!

У A4000 практически то же самое, только на ней (это писюк Он, а Амига Она) стоит скази-2 контроллер, проц работает на 50 Мгц, слотов побольше, мозгов побольше, и вообще она используется именно как сервак :). Есть еще такие слоты расширения, как Zorro III, асинхронные и автоконфигурируемые, то есть понятия слишком маленькая частота и несовместимость к ним просто-напросто неприменимы. А для бытовых условий удобнее взять A1200 и поставить на ней что-то из акселераторов.

СОФТ

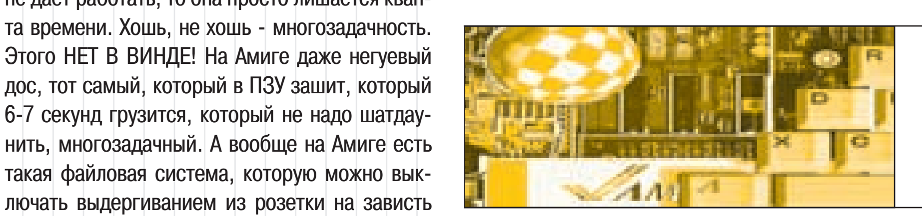
Самое интересное то, что большая часть кода ядра АмигаОС зашита в ПЗУ. Зачем? А чтобы быстрее было и чтобы грузилось без загрузочного диска (неважно какого - гибкого, жесткого или круглого) за 5 секунд. И чтобы никакая бяка не запарывала своими грязными глюками всю систему, а тихо висла в своей задаче :). Кстати о задачах, на Амиге реализован настоящий мультитаскинг с вытеснением. То есть если задача повисла или слишком долго работает (а для проги это практически одно и то же) и никому не дает работать, то она просто лишается кванта времени. Хошь, не хошь - многозадачность. Этого НЕТ В ВИНДЕ! На Амиге даже негуевый дос, тот самый, который в ПЗУ зашит, который 6-7 секунд грузится, который не надо шатдаунить, многозадачный. А вообще на Амиге есть такая файловая система, которую можно выключать выдергиванием из розетки на зависть



всем писюшникам :). Плюнь в того чем-нить тяжелым и бронебойным, кто скажет, что для Амиги нет софта. Есть и даже очень много. Есть и даже очень хороший. Есть и сайты, посвященные Амиге, но они обычно только про Амигу и для Амиги, и писюшников там не очень-то жалуют, говорят, мол, большинство ламеры :). На Амигу при особом желании можно поставить Линукс, так что скучно не будет. Есть Гнусь (GNU C), благодаря которой из-под Юникса перетащены туевы хучи всяких прогов. Жалко, винды нет :).

АКСЕЛЕРАТОРЫ

Вообще, акселератор - это такая штука, которая и является для Амиги апгрейдом. Купил одну маленькую плату, вставил и все. Вот и весь апгрейд, никакой беготни по магазинам и рынкам, ника-





кой скупки прайсов тоннами, никакой езды по фирмам. На акселераторе обычно стоит процессор (или два), сказевый контроллер, память дополнительная, видюха или какая-нибудь комбинация этого. Из процов ставят моторолловские - специфика Амиги. У них с 8x86 разные наборы инструкций, говоря короче, несовместимы. Самые крутые в последнее время Power PC. Для Амиги его 600 Мгц хватает с верхом, тем более учитывая то, что по производительности он обходит все интеловские процы одинаковой частоты.

ЗА АМИГОЙ

На Амиге профессионалов гораздо больше, ведь какой юзверь (глупый юзверь робко прячет тело жирное...) согласится сидеть на такой машине? Ведь минимальные (мИНиМаЛьНыЕ!!) писюковые 32 Мега больше стандартных Амижных двух, а суперпроц Интел-400 (или общественность в массовом порядке переходит на Атлоны?) крРууУучЕЕ, чем какой-то стандартный моторолловский на 12 Мгц, да и на всем подряд есть такая красивая наклейка "Для виндов!" :). Ну и что, что этот самый ПииСии умудряется для нужд юзера использовать процентов около 60-80 всего своего быстродействия - остальное время рисуются перелетающие из папки в папку бумажки, не имеющие вообще никакого смысла, выезжающие стрелочки, менюшки, бегающие динозаврики и подобные им тараканы :). О, воистину век торжества разума над рассудком! На той же Амиге прогресс сказался по-другому. Лишенные возможности тормозить и проклинать Билла Гейтса за его мудрость, амижники понемногу изучали то, что у них уже есть. Они были лишены радостной, захватывающей дух и опустошающей карманы беготни за новым железом, новыми виндами, новыми версиями всяких прогулек и подобным. Они сидели и учились. Изучали программирование, ломали игрушки, через это прошел не только всякий ребенок, но и уважающий себя хакер :), учились рисовать и сочинять музыку. Ну, примеры музыки в журнале приводить несколько проблематично, но пару картинок пжалста.

Те, что тут есть, рисованы руками и именно на Амиге, на PC почему-то настолько качественных, рисованных руками, точнее мышкой, картинок я не видел. Немало на эволюционировании народа сказалось и то, что Амига разрабатывалась специально для видеостудий, видеомонтажа и активно использовалась (да и сейчас кое-где используется) на телестудиях. Наложение одного изображения на другое, разные разрешения в разных местах экрана, аппаратная компрессия цвета (т.е. в памяти хранится и обрабатывается что-то навроде jpg), поддержка PAL, NTSC, до 60 Кгц звук, генлок, блиттер - то, о чем обыкновенный пиисии даже и не мечтает, то, что дает немереные возможности не только профессиональным киношникам, но и рядовым программистам. Всем известный Робокоп и первый Терминатор делались с помощью Амиги! И как результат - Амига умеет работать. Не пахать, а работать. Предоставляя больше возможностей программистам, больше времени для изучения и освоения, легкость в разделении ресурсов, она стала основой для появления нового вида разумных существ - демомейкеров :).

ДЕМКИ

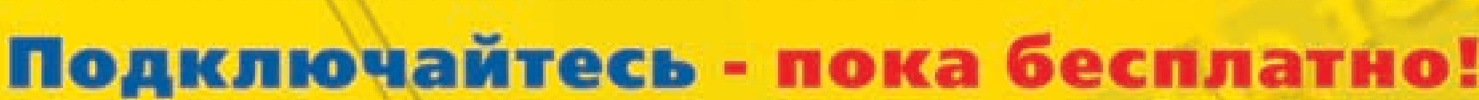
Нет, не демки игр, а просто демки. Не понимаешь? А Final Reality тебе что-нибудь говорит? Во, уже ближе. Демка - это обыкновенная программа, которая только и делает, что рисует разные фишки на экране под музыку или какой другой шум из колонок :) как фильм. А точнее так: демка - это фильм, который делает программа из подручных средств и на ходу. Так вот, демомейкерство, как стиль жизни, зародилось именно на Амиге. Как сказал один мой знакомый амижник, кривую демку на Амиге сделать тебе просто не дадут, помогут исправить в крайнем случае. Задача демомейкера - быть и отличным программистом, и художником, и музыкантом, быть свободным и творить. Именно творить, а не писать программы, не сочинять музыку, не показывать несколько эффектов, каким бы трудом они тебе ни дались, а сделать из демки завершенное произведение. Музыка должна соответствовать тому, что крутится на экране, заранее нарисованные картинки только подчеркивают сам сюжет, дают программе перевести дух и подгрузить новый кусок выполняемого кода. Все, что показывается в демке, рассчитывается на ходу, все эффекты генерятся по ходу действия, вставка кусков видео просто неэффективна - ведь на конкурсах есть ограничение по размеру демки. Ну и большой ли ты фильм вставишь в 64 килобайта? А есть демки, которые могут идти по 20, 30 минут - тут уже вопрос в надоедании, а не пределе. А ведь есть гиганты большого кода, которые умудряются и в 128 байт (!) засунуть что-то красивое.

Правда, позже демомейкеры стали объединяться в команды, чтобы не садиться одной попой на десять стульев и чтобы один полностью занимался только кодом, другой только рисовал сюжет, а третий только писал музыку для нарисованного сюжета. В продвинутых командах иногда может быть по 2-3 человека на каждую фишку. Для полного понимания осталось только объяснить, что же собой представляет демка. Демка - это уникальный, возможный только на компьютере синтез профессионально написанного и оптимизированного программного кода, использование хитрых (просто извращенских) математических алгоритмов - иначе невозможно получить приемлемых результатов по скорости, отлично проработанной музыки и сюжетной линии. Это как музыкальное произведение, как симфония, только намного сложнее. Это как картина, только динамично изменяющаяся, подвижная и с долби :). Это как детский конструктор, из которого человек строит громадный храм искусства - все должно учитываться, всего должно быть поровну. Какой бы ты красивый глюк ни придумал, если ты плохой программист, то он будет тормозить. Как бы ты классно ни сделал демку, в тишине ей будет мешать шум города. Космический корабль абсолютно не смотрится без шума двигателей, водопад - без звука низвергающейся с высоты и разбивающейся о скалы струи воды. Главное не только написать классную, красивую, с хорошей музыкой программу. Главное - заставить это все стать одним целым, стать демкой. Есть граница, отделяющая Лену Зосимову от великих композиторов :))), маляров от художников Возрождения, заурядных программистов, лабающих на билдере или дельфе базы данных для мелких контор, от настоящих хакеров. Идеал амижника - демомейкер, без страха и упрека берущий квадратные корни двоичных чисел и без единого деления выводящий на экран трехмерные объекты с оттенением и текстурированием, знающий, куда и что в какой порт записать, чтоб спалить монитор, лучше, конечно, не свой :). А когда начинает от математики болеть голова, достает отладчик и начинает соскабливать с очередной игрушки или программы защиту. Или в Инете серваки тыркать чем попало на прочность :). Как вывод - если бы хакеры не ломали, они бы писали демки, а если бы писали бы демки, то перешли бы на Амигу. Так что... :) Увидимся за Амигой!






Тарифы и услуги
Роуминг
новые тарифы
с 21 февраля


Подключайтесь - пока бесплатно!



60 минут фрикинга

SideX sidex@xakep.ru

-Ты что будешь: водку или вино?
-Пожалуй, вино, а мясо еще не готово?
-Хм, сейчас посмотрю. Ты пока ребят позови, а то что они с движком совсем закопались.
-ОК, кстати, Володя обещал рассказать нечто интересное, связанное с его работой?

Иногда среди бытовых разговоров рождаются вполне интересные темы, вполне актуальные и для нашего журнала. Каким образом застольные темы разговоров могут быть актуальны нашему журналу? Я сам этого не понимал, пока на одной из дачных посиделок не появился один молодой человек.

-Все на месте? Иван, что ты там к мафону прилип, иди к нам!
...-В общем, телефонией я занимаюсь. Платят неплохо, стабильно.

“Занимаюсь телефонией”? Телефонную проводку что ли делает? Ни хрена: наш гость - топ менеджер в одном из отделений крупного российского оператора сотовой связи. Обычно к таким перцам корефаны обращаются с единственной просьбой: нельзя ли трубу на халяву подвесить у тебя? Сегодняшний визит не был исключением, и пришедшего гостя облепили халявщики наводящими вопросами по теме. Но многих интересовало другое: то время, когда гость занимался взломом телефонии, т.е. фрикингом. Рассказ длился порядка часа. Ровно такого объема была аудио кассета с записью всякой попсовой шняги, вставленной в китайскую мыльницу NoName. Пленка “звезд эстрады” как будто сделана для того, что бы на ее место записать рассказ бывалого фрикера. И вот я уже скармливаю нашу беседу микрофону bult-in на кассетнике.

СТОРОНА A

Трубка

Володя: А что вам, собственно, рассказать? Немного из истории сцены. Очевидно, первый фрикер появился тогда, когда Белл изобрел телефон, точнее, сам Мастер стал первым фрикером. А может быть и раньше: вы видели на утиной охоте, что преследователи пользуются чем-то вроде свистка, дабы получить звук, похожий на кряканье реальной утки. Звук, на который появлялись другие утки, попадая под огонь охотника. Охотник получал жирную утку, не подозревая, что является неким подобием фрикера :). Но у настоящих фриков тоже есть утки, правда, немного более жирные: авто, угнанные после взлома сигнализации, абсолютно бесплатный выход на междугородку, доступ к спутниковому телевидению и т.д.

Ну, а если серьезно, то по-настоящему серьезные хаки телефонии пошли, приблизительно, в начале 70-ых годов. Когда место кучерявых хипей стали занимать молодые, уверенные в своих силах, знающие ребята: вместо анаши - схемы боксов и книги по радиоэлектронике, вместо битлов - сигналы биперов, вместо джинсов с клешем - спецовка работника телефонной компании. Единственное, что оставалось постоянным - девушки ;). Которые вдохновляли юных Бэллов на подвиги.

Что же касается меня лично, то первый фрик был сделан, приблизительно, лет 20 назад, когда будучи школьником, я проделал дырку в 2-х копеечной монете и продел туда рыбацкую леску. И теперь звонил на халяву. Некоторые что-то химичили со спицами и шпильками, я же пошел дальше и выточил ключ, один в один подходящий к таксофону. С этого момента всегда была денежка на мороженое за 48 копеек ;).

Закончил школу, поступил в институт и вроде забыл свое увлечение радио (я числился в кружке юных радиолюбителей ;), пока не столкнулся с той проблемой, что моя подруга уехала на практику в Эстонию. Как ты понимаешь, бабок на часовые разговоры не было, и я прибегнул к самому примитивному методу получения бесплатного межгорода.

Как раз тогда мой брат привез китайскую телефонную трубку из Югославии. Тогда это был наименее габаритный телефон, как будто сделанный для того, чтобы подсоединяться к чужим телефонным линиям, расположенным в чреве электрощитка около квартир "жертв". Девайс получился абсолютно простым: трубка+маленькие крокодильчики, своевременно заныканные из институтской лаборатории. Нехитрыми манипуляциями дверца щитка откатывалась, отдавая доступ к проводам, которые теряли невинность соединяясь с моими крокодильчиками.

Олег: Вова, а как же меры предосторожности? Что ты делал, чтобы тебя не заловили погоны или хозяева телефонных номеров, на которые приходили счета?

Володя: Понимаешь в чем дело, тогда шел 90-ый год, и люди еще не прониклись идеей, и меры предосторожности принимали единицы. А также еще существовал закон о тунеядстве, выгонявший совков из дома с 8 утра до 6 вечера ;). Да и человек в техническом халате, с не менее технической трубкой на шее обычно не вызывал подозрений. Минимальная опасность была на том этапе, когда жертва писала заяву на АТС, мол, это все не я, это все недоразумение со счетами за межгород (чуть позже любые траблы списывали на "телефонных пиратов", т.е. на нас). При детализации счета за разговоры по междугородке было видно: на какой номер, какого числа, во сколько часов звонили и как долго говорили. Тут начиналось "расследование": словоохотливые операторши с АТС звонили по номеру, который был набран с линии жертвы, и интересовались: звонил ли кто-то такого-то числа, такого-то месяца, так-то долго и называли фамилию владельца квартиры. Если получали отрицательный ответ, списывали деньги, которые должны были заплатить по счету, "на мышей" :). Если же получали ответ положительный, то обвинения уже были адресованы заявителям, т.е. жертвам.

Во время тотальной активизации пиратов, т.е. приблизительно в период с 92-ого по 95-ый годы, когда преследовали конкретных людей, был такой финт. Погоны соединялись по номеру, на который ранее звонил пират, и подробно расспрашивали о том челе, который звонил во столько-то, тогда-то. И получали, практически, точные координаты пиратов. Отсюда вывод: перед тем как трепаться по 2 часа междугородкой, желательно договориться с твоим собеседником относительно возможных проблем. То же можно сказать и про любые другие случаи хакнутого межгорода, где ведутся подробные логи звонков.

Сергей: Млин, ты вообще ничего нового не рассказал... Ты лучше расскажи о "продвинутых" жертвах, которые были готовы к тому, что их будут пиратить. Т.е. про средства защиты от телефонного пиратства. Типа запрета набора восьмерки на АТС.

Володя: Серег, подожди, тебе интересно узнать: как защититься от фриков, которые цепляются трубками на лестничной площадке, или от тех, что сканят радиотелефоны? Ты ж, млин, не маленький - конкретизируй вопросы!..

Сергей: Ладно, не кипятись. Я про тех, что цепляются трубками к проводам.

Володя: Ты сам сказал про самый простой способ облома фриков: написать телегу на АТС, чтобы забили набор восьмерки с твоего номера. Но тут есть свой гимор: ты не сможешь вообще звонить по межгороду, например, не сможешь звонить чувакам на мобилы с федеральными номерами, типа 8-902, 8-901 и т.д. А в последнее время именно эти номера получают большее распространение. Да и забив восьмерку, ты не обезопасишь себя от хака: человек с трубкой легко закажет междугороднюю связь голосом через живого оператора, через прямой городской номер. Эту услугу тоже можно отключить, но все эти телеги, заявы - гимор. Куда удобнее поставить код выхода на 8 на АТС. Т.е. на некоторых АТСка, есть возможность получения индивидуального PINа для выхода на межгород. Обычно это 3-4-значное число, которое все записывают на корпус телефону или во вкладку с автонаборами номеров :). В некоторых сетях такой пин дают при получении телефонного номера (например, когда новоселы въезжают в новую квартиру) или после заявы на АТС. Опять же, если это не обговорено, - открыт заказ звонка через оператора. На мой взгляд, самым радикальным и верным способом является установка бокса-блокиратора (200р стоит на радиорынках), который будет запрашивать пасс (3-8-значный) при попытке набора любого (не обязательно с 8 начинающегося) номера. Это немного напрягает, но наиболее надежно. Если твоя телефонная компания не поддерживает заказа разговоров через живого оператора с прямого городского номера, то можно ограничиться блокировкой восьмерки. Но стоит помнить, что на обычных прямых номерах часто висят сексы по телефону, всякие гадания (15р минута, однако) и провайдеры с кредитной оплатой (ГОТ, Телеграф, МТУ и т.д.). Да и просто с твоего номера могут позвонить погонам и дать ложную инфу (догадайся, какую), которые потом придут к тебе. Так что ставьте код на все набираемые номера. Кстати, что-то стаканы пустые?.. Давайте наливайте, хватит зависать.

Пагер

Олег: Уже налито, сейчас хозяйка должна горячее принести. Ты же вроде знаком с ней? Так вот, она как-то мне заливала, что свалила от

своего экса после того как узнала, что он в течение полугода читал сообщения ее пейджера… Как думаешь, правда это?

Володя: ХЗ.

Олег: Ну, вообще, реально читать сообщения с пейджера не являясь кгбистом? Что для этого нужно?

Володя: Помните шоу по телеку было такое "Проще простого"? Как раз тот случай ;). Считывать сообщения с пагера можно с помощью компьютера и сканера эфира, используя софт для раскодировки полученных данных. Те, кто победнее, пользуются tv/fm-tuner`ами для этого. Но, действительно, рабочий метод - сканер+ПК. Но иметь технику мало: надо знать, на какой частоте работает пейджер. Обычно эти данные пишут на обратной стороне пагера, под клипсой. В основном это частоты в диапазоне 140-170 МГц, но есть исключения, например, один московский оператор, если я не ошибаюсь, работает на 370 МГц. В Интернете или фидо легко найти список этих частот. На западе разброс более радикален - в Канаде есть операторы, работающие в диапазоне 900 МГц!

Сергей: Ну а какой софт нужен для этого?

Володя: Выбор достаточно широкий, особенно для POCSAG.

Сергей: А что такое POCSAG?

Володя: Видать, ты уже вина много выпил :). У самого же 4-ый год есть пагер, а это не знать… Это протокол связи. Есть еще FLEX и GOLAY, но именно POCSAG получил наибольшее распространение. Особенно в России. Опережая твой вопрос, скажу, что наиболее популярная софтина для пейджинга POC 32 недавно локализованная Hackersrussia. Но напоминаю, что еще надо иметь сам сканер эфира для отлова сообщений. Готовь 500$ на его покупку ;).

Олег: Слушай, ты что издеваешься? Мне и полштуки грин жалко, да и комп только на работе стоит… Никак нельзя, чтобы попроще?

Володя: Труднее - можно, проще - ни-ни :).

Сергей: Я слышал, что имея определенные связи в пейджинговой кампании, где подцеплен пагер, можно получить архив всех сообщений?

Володя: Ну, это уже не фрикинг - это… ну, в общем, совсем не фрикинг :). Но у меня был реальный опыт таких дел. Большинство компаний сохраняют архив сообщений неделями и дают доступ своим операторам к ним. А среди девушек с приятным голосом, сообщающих "666-я слушает", бывают те, что готовы передавать архив мессаг третьим лицам. За $, естественно, или собственным знакомым. Получить такой архив, "абонемент" на архив, стоит порядка 50-100$. Проследить за честностью сотни работников не режимного предприятия, коим является пейджинговая компания, не такто легко. Поэтому во многих компаниях клиентам выдают PIN. Который является ключом для доступа к архиву сообщений. Ну, а у твоей Ольги, скорее всего, было еще проще: моторолу, которой она пользовалась, подарил ей ее бывший. Он же получил либо пин-код при покупке, либо сам установил пароль на доступ к сообщениям пагера через живого оператора.

Оля: Слушай, скорее всего так и было… А неужели во всех компаниях такая ненадежная защита? Я сейчас подключила пейджер в другую кампанию, но все-таки хотелось бы быть уверенной в конфиденциальности теперешних сообщений!

Володя: Конечно, есть ребята с головой, которые шифруют сообщения таким образом, что ключом к базе обладает лишь начальник службы безопасности и президент компании. Хотя, как я знаю, иногда защита настолько примитивна, что шустрые инженеры компании быстренько ее натягивают, получая полный доступ к базе.

Сергей: А как же бойцы невидимого фронта?

Володя: Ну, тут, в обычных условиях, защита одна - не кидать на пейджер конфиденциальной инфы. Погоны могут получить доступ даже к хорошо зашифрованной базе, пользуясь корочками и чином. Конкретных служб называть не буду - вы их и так знаете.



СТОРОНА B

Тарелка

Олег: Слушай, включи телек - там скоро должны новости начаться.

Володя: Я перед тем как к вам приехать новости посмотрел по ящику.

Олег: Небось, что-нибудь типа BBC, который у тебя дома с тарелки вещает?

Володя: Именно.

Олег: Ну, а программы ты скорее всего нелегально принимаешь, со всякими хакерскими штучками?

Володя: Нет, сейчас у меня все легально. Раньше - да, игрался я с этим. Сейчас, правда, ситуация несколько изменилась. Защита у спутниковых операторов реально усложнилась.

Сергей: Вот-вот, давай-ка про нынешнюю ситуацию. Как мне принимать кодированные каналы западного ТВ?

Володя: Хм, иногда проще бывает оформить доступ легально. Но далеко не все западные компании имеют в Москве представительства. Короче, сейчас существует несколько способов хака спутникового телевидения. Прошу меня понять правильно: о взломе спутников мы вовсе не говорим, как ты подумал, потому как многие все еще носят в себе эту утопическую идею, навеянную фильмом "Хакеры" :). Так что ломается доступ к платному ТВ, а не сами спутники. Для этого используются DPSC карты (digital pirate smart card - цифровая смарт-карта пирата), а также MOSC карты - модифицированная карта от оригинала. Первая карта - изготовлена кустарно пиратами, а MOSC - это доработанная карта, полученная легально. Естественно, и та и другая карты сделаны с единственной целью - дать халявный доступ к закрытому ТВ.

Олег: Слушай, а как себя чувствуют фрикеры,

которые ломают ТВ, т.е. преследуют ли их погоны или служба безопасности телевизионной компании? Например, если компания имеет представительство в стране, где пираты распространяют хакнутый доступ?

Володя: Интересный вопрос. Бороться с тв-пиратами, на мой взгляд, возможно только их же способами. "Против лома нет приема, акромя самого лома". Т.е. компаниям, ведущим спутниковое вещание, приходится дорабатывать/разрабатывать систему защиты. В этом направлении есть серьезные шаги. Ну а ментам остается пресекать распространителей самих хакнутых карт/ресиверов.

Сергей: А ты говорил, что есть еще какой-то способ поиметь халяву на спутниковом ТВ?

Володя: Ну да. Есть такая фишка, как установка блокиратора на ресивер легального владельца. Сначала оплачивается легальный доступ,

Олег: Слушай, а не мог бы ты пояснить названия кодировок, которыми пользуются операторы для шифровки каналов? Кстати, попробуй вот эти огурцы - хозяйка сама солила!

Володя: Спасибо, уже. Наиболее распространенной кодировкой является Irdeto. Более стойкой, но менее популярной - Viacess. Irdeto распространена в Африке, во всей Европе и частично в Азии. Viacess приоритетно распространен по Европе.

Оля: Наболевшее - что с НТВ+? Можно ли получить бесплатно его? Его можно взломать?

Володя: Нескромно сказать - взломать можно все. Но нужно ли? Если потребность в спутниковом вещании в Irdeto достаточно высока, то спрос на хакнутый НТВ+, как ни странно, не столь высок. Да и не стоит скрывать, что в "Медиа-мосте" очень неплохая, сильная служба безопасности.

"защита" устранялась обнулением. Итак, хакаемый номер 1234567 (московский, код Москвы в системе - 48) при заливке в телефон выглядел как 484567+обнуление. Понятно, что номер 1234567 - не принадлежит той кампании, которою ломали, это просто пример ;).

Сергей: Как я знаю, вы на этом деле немерено бабок поимели?

Володя: Хм, я был ведущим инженером этого дела. Бабки были, хорошие такие. Но навар, в основном, происходил у продавцов/дилеров. Если мы отпускали трубу за 200-300$, то через посредников, как мы специально узнавали, цена доходила до штуки. Оборот постепенно образовался серьезный, а потери компании связи не менее серьезные: минута разговора по мобиле имела стоимость от 2-х баксов! Видать, надоело им терять огромедные бабки, и они включили в защиту систему SIS, разработанную Нокией.



т.е. легально приобретается карта доступа. За время законной работы добывается необходимая инфа (общедоступная) на карту, и когда система потребует продления карты, ты вставляешь карту через специальный блокиратор. Метод прост, оттого популярен и повсеместно распространен. Подай мне вон тот салат, если не затруднит.

Сергей: Держи. А как делают эти самые уже готовые пиратские карты?

Володя: Этот метод чуть более сложен, как мне кажется. Для реализации этого метода необходим программатор для заливки новой, хакнутой прошивки в карточку. Во время общения спутниковый оператор - ресивер - первым передаются как команды блокировки доступа, так и его открытия. С помощью нехитрых манипуляций из этих команд собирается сценарий, по которому будет работать хакнутая карточка. Вот только надо быть осторожнее с уже готовыми прошивками и прошивалками, которые лежат в Интернете, т.к. иногда случаются провокации со стороны спутниковых операторов, распространяющих "убойные" проги, которые портят карточки. И антивирусы данный софт за вири не признает :(.

Мобильная трубка

Олег: Жалко, конечно, что с НТВ облом... Ты, между прочим, обещал рассказать, как вы со товарищи натягивали NMT 450 в Москве лет 6 назад.

Володя: Да, было дело. Честно сказать, мне не очень хотелось рассказывать об этом, т.к. инфа порядком устарела. Про эту фишку уже по всему Интернету раструбил один известный деятель, также известный как устроитель ликбезов по кардингу.

Иван: Володь, ты не стесняйся и про это дело тоже расскажи, не все в курсе ;).

Володя: Ну, слушайте тогда. Дело было в первой половине девяностых. Тогда я начал работать с NMT 450, точнее меня пригласили участвовать в проекте, параллельном тому, частью которого был товарищ, рассказавший всему рунету про данную фичу. Так вот, в данной сети (на NMT 450) идентификация номера происходила по следующему набору цифр: первые 2 цифры - код города в системе+последние 5 цифр номера абонента+3 "секретных" цифр защиты. Даже ребенку понятно, что 3 знака, в отличие от трех букв, - это не серьёзно :). Данная

Олег: И как, не стремно было этим заниматься? Ведь, помимо мвдшников, на вас могли наехать из СБ оператора связи?

Володя: Проблемы СБ меня не интересовали, т.к. всей организационной работой занималась наша "служба безопасности", а с погонами было еще интереснее: тогда юридическая база была не готова принять такое понятие, как фрикинг. Многие разбирательства заканчивались ничем, впрочем, как и заканчиваются сейчас: большинство дел оборачивается "условным", и крутые проблемы случаются лишь при наложении другого криминала на дело о телефонии. Например, когда, помимо взлома телефонной компании, происходит мошенничество: покупка трубок по левой платежке.

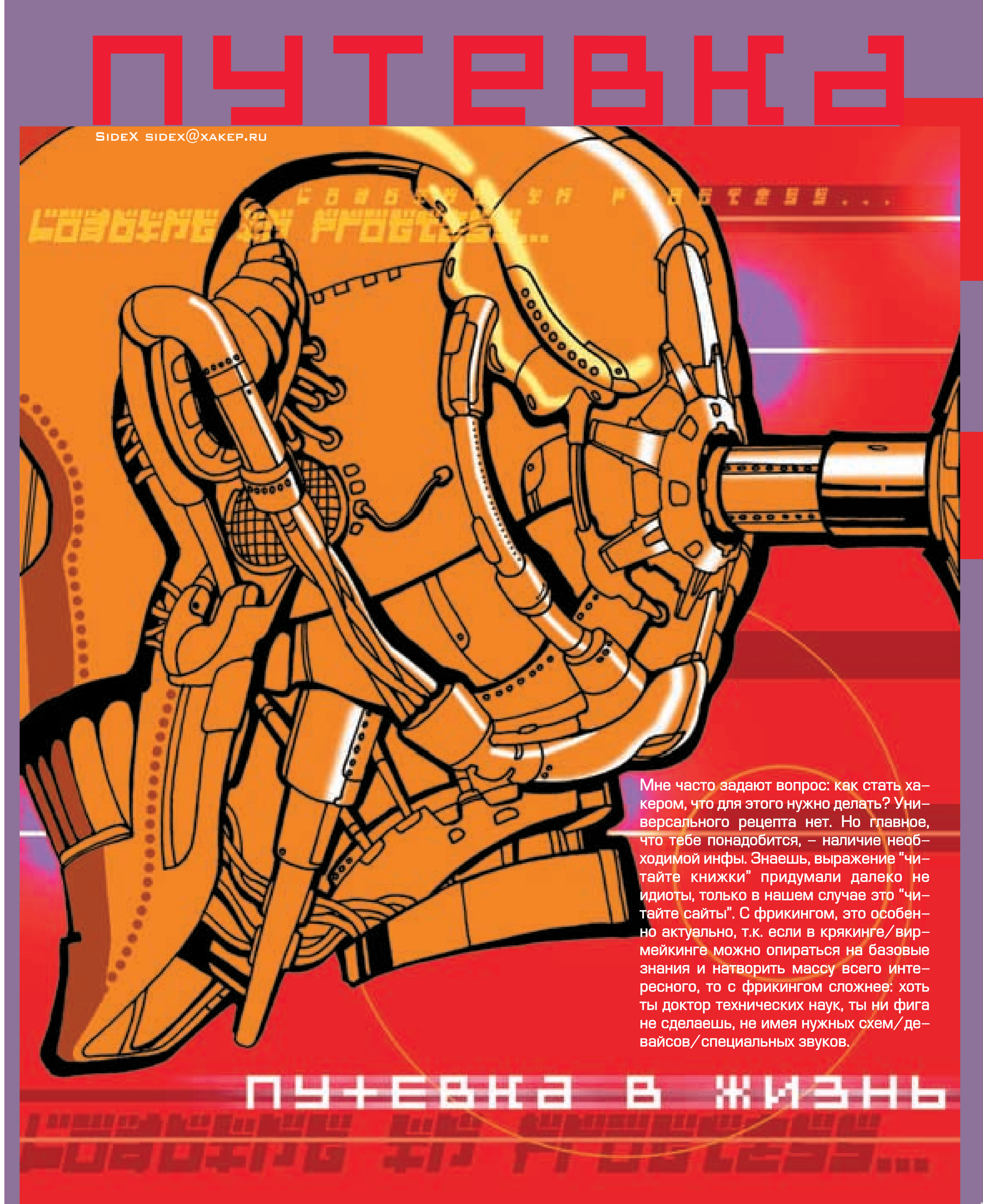
Сергей: А на работе знают про твое "темное прошлое"? :)

Володя: Без этого прошлого я бы не был на нынешней должности. ;)



ПУТЕВКА

SideX sidex@xakep.ru



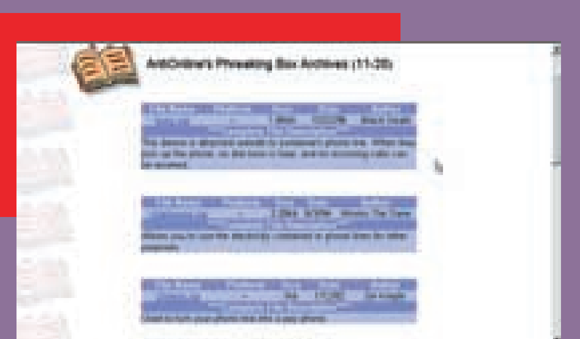
Мне часто задают вопрос: как стать хакером, что для этого нужно делать? Универсального рецепта нет. Но главное, что тебе понадобится, – наличие необходимой инфы. Знаешь, выражение "читайте книжки" придумали далеко не идиоты, только в нашем случае это "читайте сайты". С фрикингом, это особенно актуально, т.к. если в крякинге/вирмейкинге можно опираться на базовые знания и натворить массу всего интересного, то с фрикингом сложнее: хоть ты доктор технических наук, ты ни фига не сделаешь, не имея нужных схем/девайсов/специальных звуков.

В ЖИЗНЬ

ПОБОКСИРУЕМ?

AntiOnline's Phreaking Box Archives www.antionline.com/archives/text/phreaking_boxes

Это, собственно, даже и не сайт - это огромедный архив всевозможных боксов, схем пайки различных девайсов. Начиная от классики Blue Box, заканчивая самыми редкими достижениями в области телефонии. Особенно порадовали схемки для обустройства западла: обвала вражеского модема, наведения помех на соседские телефонные линии, всяческие блокираторы разговоров и прочие полезности.



ТОННЫ ТОНОВ

The Web Page You Have Reached

HTTP://TWPYHR.USUCK.COM

Хех... Было время... тогда девушки красивее были, водка крепче, дружба сильнее и вместо мегабайтных mp3-шек качали масенькие WAV`ы с записанными тонами для взлома межгорода и таксофонов. Не углубляясь в ностальгию, отправляю тебя на сайт, где есть отличная подборка звуков, просто необходимых фрикеру. Потому как не всегда реально спаять нужный бипер, а генерируемые им сигналы просто необходимы, и тут на помощь приходят готовые саунды. Имеются тоны многих телефонных кампаний, адаптированных как к таксофонам, так и к обычной телефонии. Ставь GetRight на закачку всего архива и потом в оффлайне разбирайся: может чего из этого по хозяйству понадобится. Помимо классического применения звуков, они очень удачно добавляются в твои миксы, сделанные на компе. Прям коллекция сэмплов. Такой подборки нет ни у одного DJ(CJ)`a! Ну а если ты решил замутить собственный проект, посвященный фрику, то тебе просто необходима здешняя подборка гифов изображений телефонов (обычные, раритетные, мобилы, таксофоны, etc). А пока все это добро качается, ты можешь заползти в раздел Humor, где ознакомиться с прикольными записями телефонных бесед или фрагментами звуков из кино/мультфильмов (особенно круто слить wav с приколами B&B) про телефонию.



МИСТЕР GSM

Mister GSM Homepage

WWW.MISTERGSM.ORG

Нехилое такое название :). На самом деле никакого мистера тут нет: это группа фрикеров/крякеров/работников телефонных компаний, которые создали свой проект, чтобы просвещать дремучую общественность секретами GSM. И у них это получается: имеется подборка кодов к мобилам Nokia, Alcatel, Ericsson, Panasonic, Motorola. Для новичков - глоссарий терминов, общие статьи об устройстве сети. Для заботящихся о здоровье - раздел, посвященный вредному влиянию мобилы на хилые мозги, а для куль хацкера - подборка софта, написанного под все вышеперечисленные мобильники, факи по хаку и, конечно, недокументированные команды ;). Все хорошо, но имеется уродский дизайн, неудобная навигация и куча рекламы хозяев сайта, предлагающих приобрести сидюк с боевым софтом для мобил. Разбежались - будем мы им баксы башлять! Поэтому слить инфу по хаку GSM предлагаю со следующего ресурса.

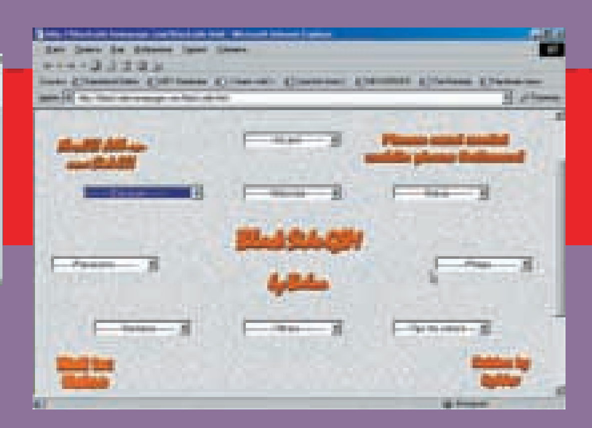


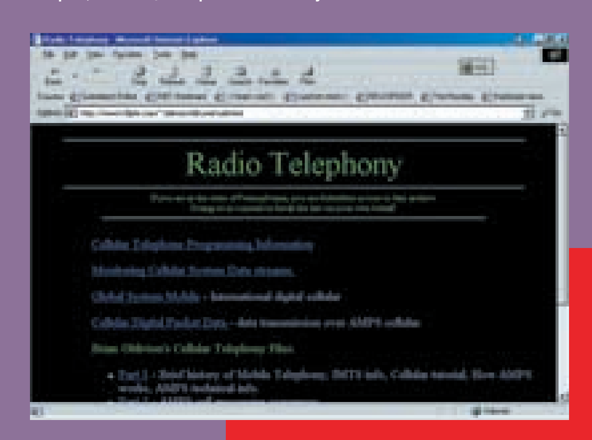
GSM ДЛО ЧЕРНЫХ ИЛИ ЧЕРНЫЙ GSM

Black Side GSM

HTTP://BLACKSIDE.HOMEPAGE.COM

Конечно, я сильно преувеличил, что это значительно более крутой ресурс, нежели предыдущий. Вполне стандартный набор софта, имеются кряки к коммерческому ПО (которые не такто легко найти на Асталависте!), есть и редкие образцы доисторических прошивок и древнего софта, все еще широко используемого. Сайт заточен на опытного пользователя, уже имевшего опыт работы с данным софтом, и чувствуется некоторая нехватка инфы для начинающего фрикера, хотя по некоторым новым прогам/прошивам можно найти неплохую инструкцию ака RFTM. В общем, сюда я тебе советую заползти после исследования всевозможных факов и доков с других сайтов.





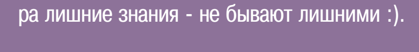
ЕСЛИ Б МОЛОДОСТЬ УМЕЛА, ЕСЛИ Б СТАРОСТЬ БЫ МОГЛА...

http://twpyhr.usuck.com

HTTP://WWW3.L0PHT.COM/~OBLIVION/BLKCRWL/CELL.HTML

О старости мы говорить не будем. Хотя то, что может молодость, мы уже видел на двух предыдущих сайтах: по сути, ничего серьезного - секретные коды, которые давно перестали быть секретными, заливка в сотовики логосов и мелодий, снятие пинов и прочие несложные фичи. А вот были когда-то дела... был когда-то великий стандарт AMPS, который не хачил только ленивый. В России с ним работал (работает) Пчелайн. Немало гимора они загребли (загребают) на этом. Фактически рассматриваемый ресурс посвящен ампс`у и истории телефонии. Здесь нет арха стандартных доков - здесь оригинальные материалы, написанные авторитетным перцем, мембером 10pht Heavy Industries - Oblivion`ом. Т.е. данный проект является сегментом 10pht. А это ребята, поверь мне, серьезные и фуфла гнать не будут. В общем, если ты живешь (бываешь) в городе, где работает AMPS, тебе просто необходимо тут побывать и слить все доки, софт, схемы. Ну а если ты с AMPS`ом не сношаешься, но имеешь желание углубить познания в пейджинге - прямиком в раздел Pager. А для общего развития советую выбрать чтиво для досуга: Cellular phreaks and Code Dudes, Cellular Secrets, Hacking Cellular phones etc. Вся классика фрикерской литературы на твоем винте! Конечно, печально, что вся эта инфа порядком устарела, но для кул фрикера лишние знания - не бывают лишними :).





ВСЕ НА МИТИНГ!

GSM BBS

WWW.THOIC.COM/GSM/CGI-BIN/ULTIMATE.CGI

Всем хороши фрикерские сайты: схем немерено, объяв о продаже железа, необходимого фрику, не сосчитать, а всяких авторитетных заявлений, не менее авторитетных фрикеров - туча. Прочитаешь все это, спаяешь по схемам, купишь железо и себя 31337 kewl P (крутым элитным фрикером) :) в момент посчитаешь. А как дойдет дело до реального дела - облом. Да, вроде все правильно сделал, все настроил, а не работает...И начинаешь лихорадочно обспрашивать всех корефанов по нужному вопросу, постишь мессаги в фидо, в мэйл листы спамишь, и все безрезультатно! Просто надо знать, кому вопросы задавать, чтобы не получить бесполезных пустых рассуждений, столь характерных вышеперечисленным источникам. Да, чувствуется, что в теме фрика не хватает интерактивности: далеко не везде найдешь качественную борду, где тебе ответят/помогут советом. Но вот обнаружилась одна, вполне неплохая BBS`ка (Bulletin Board System), по вопросу фрика с нескромным названием Ultimate. Специализация идет, в основном, на взломе конкретных трубок, а не целых сетей, есть раздел, посвященный крипто. Короче, если заимел мобилу и захотелось покопаться в нестандартных функциях, а то и чего-нибудь реально захачить, - бегом сюда. Да, и не забудь, что в каждом разделе водятся злобные дядьки-модераторы :).



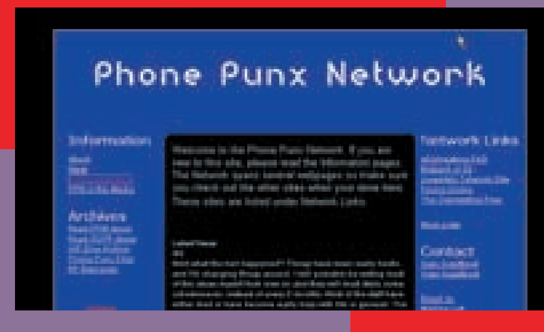


БЫЛ ПРОСТО ТТ - СТАЛ AT&T

The Age of Thought and Technology

HTTP://LISTEN.TO/ATT

Еще один сайт из серии "для тех, кому за 60" :). Т.е. за основу взяты схемы и пояснения классических Blue Box, Red Box, Black Box, взлом спутникового телевидения Satellite, у фрикеров называемого просто Sat. Материалы, естественно, не первой свежести, но от этого не теряющие своей актуальности: любимые сателлиты распространены повсеместно и повсеместно успешно крякаются. Грех к этому не приложить свою хацкерскою ручонку ;). Имеется неплохой раздел Scan, целиком и полностью посвященный железячным сканерам и необходимым для них софтом. Сканер есть, а геморроиться настройкой не хочется? Тогда закачай все how to по этому вопросу: все о доработке сканеров, о распайке кабелей, мысли вслух по поводу работы со сканерами и, конечно, всяческие Introductions (типа инфа для начинающих) по вопросу. Ну а обладателей сс (кредитных карт, номеров от них) ;) ожидает онлайн-магаз, торгующий фрикерскими боксами, дисками с инфой. Правда, для легальных покупателей 13$ за примитивный бокс как-то дороговато, а вот пожертвовать 6$ за специальную фрикерскую сумку вполне можно :).



PUNKS NOT DEAD!

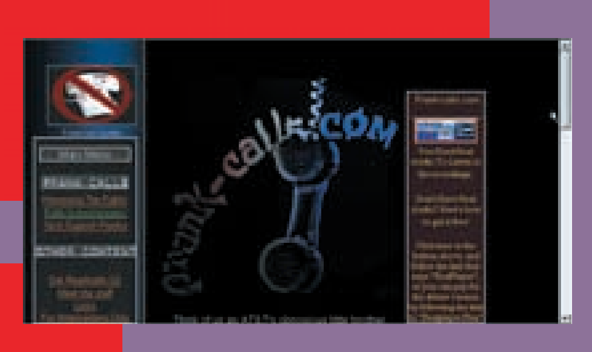
PPN

HTTP://FLY.TO/PPN

Когда был помоложе, сколько раз я писал/царапал/говорил фразу "Punks not dead"! Теперь забил на это дело, но по-детски обрадовался, увидев сайт The Phone Punx Network! К панковским группам, анархии и наркоте этот сайт отношения не имеет, но вот ко всему остальному незаконному/альтернативному конкретно близок. За основу взят фрикинг: взлом сателлитов, паге-



ров, прошивка мобил, транки, дальнобойные телефоны, типа Сенао, и все такое. Из названия сайта становится понятно, что все-таки культура панка им (хозяевам сайта) близка, и ребята пишут достаточно интересные материалы о культуре Cyberpunk`а. Тебя выворачивает от слова культура? Это плохо, но поправимо: вместо изучения эстетики Cyberpunk`а ты можешь углубить знания в области защиты инфы: имеется ряд материалов по всяким фичам, типа СОРМ, СОРМ-2, только западного образца. В общем, будем панковать! :)



ТЕЛЕФОННЫЙ ТЕРРОР!

Prank-Calls

WWW.PRANK-CALLS.COM

Когда-то это называли телефонными шутками, когда-то хулиганством, а когда-то и теперь - телефонным террором. Прикинь, любимое детское развлечение называют "террором"! Ну что за отстой! И все это оттого, что у нас нет организации это дела на нужном уровне. А у буржуинов есть: prank - значит шутка, а prank calls - прикольные звонки. У американов разработана целая культура сего действа: существуют сценаристы, которые составляют сценарий предполагаемого диалога, "звонари", которые поставленным голосом, ни разу не рассмеявшись, звонят жертве. Разговор записывается через звуковуху на комп или с диктофона на комп, оцифровывается в Real Audio или wav (MP3 реже). Обрабатывается в звуковом редакторе и выкладывается в Инет. Англоязычные перцы писаются от смеха! А причем тут фрикинг? По сути пранк - это пролог к фрикингу. Во многих солюшенах по фрикингу prank call называют первой ступенью для будущего фрикера. Это особенно актуально для западных фриков, т.к. там (а скоро и у нас повсеместно) все исходящие звонки являются платными. И чтобы "пранковать", приходится хачить телефонную компанию. Но быть хорошим пранкером еще полезно для того, чтобы при серьезных взломах вести абсолютно свободно базары с сотрудниками телефонных компаний.

А уже получив доступ к междугородке, кул фрикеры развлекались тем, что набирали случайные номера в других городах и опускали того, кто поднимет трубку, попутно интересуясь погодой/политикой/тем, что показывают по телеку :). Кстати, в 70-ые многие левонастроенные американы звонили к нам в СССР (чаще в Москву)! В общем, рассматриваемый сайт, действительно, стоит того, чтобы его посетить. Коллекция пранков делится на разделы: Публичные звонки (обзвон аптек, школ, институтов, магазинов), звонки в супорты провайдеров (запись глупых вопросов и не менее глупых ответов супортов) и звонки, как они их назвали, "бизнесменам", т.е. в адвокатские конторы, крупные компании, конкретным крутым перцам. В общем, то, что наколбасили угарные ребята из Prank-Calls, ты можешь свободно прослушать в RA, а также прислать им свои финты.

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В... TELEPHOE LOOSERS

WWW.PHONELOSERS.ORG

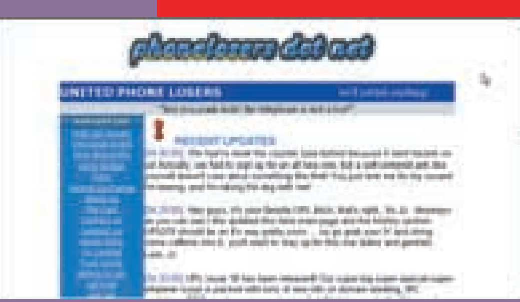
WWW.PHONELOSERS.NET

Все дороги, т.е. линки фрикерских сайтов, уходят именно на один из этих двух ресурсов. Один - American Phone Losers, другой - United Phone Losers. Вместе взятые, эти сайты, практически, дают полную инфу по хаку телефонии. И, в отличие от многих других ресурсов, содержат вполне актуальную и сегодня инфу. Первый сайт объединяет американских фрикеров практических из всех штатов и телефонных компаний. Есть очень неплохой архив по материалам о взломе таксофонов, необходимых для этого боксах. Имеется собственный журнал, своевременно дополняемый/обновляемый. Пожалуй, единственный минус первого сайта - отсутствие полноценного файлового архива. Да и это не столько важно: бывает. накачаешь всего этого добра, а куда/зачем его девать, неизвестно. Приходится бежать за советом к "более опытным товарищам", которых можно встретить в собственной IRC сетке. Короче, заползай на эти сайты и смотри сам. Не пожалеешь :).

PHREAKING.P.S.

Если ты заметил, в обзоре не было ни одного русскоязычного ресурса... Конечно, есть в Рунете интересные поползновения в этом направлении. Наиболее яркое из низ - Hackersrussia (www.hackersrussia.ru). Но сравнивать его с тем

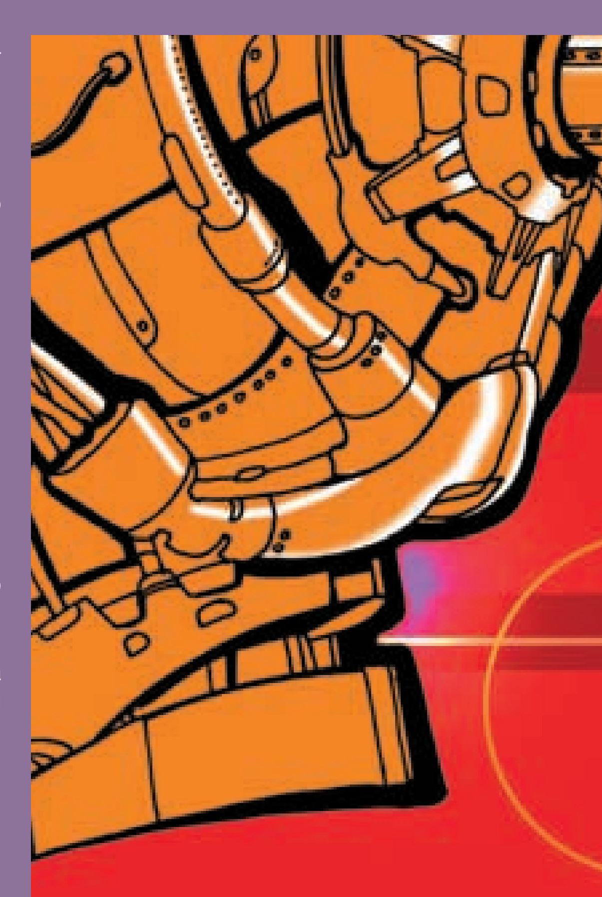




же United Phone Losers вряд ли можно... Короче, не богата наша Родина плодами фрикинга. Отсюда, хацкер, у меня к тебе есть предложение ;).

Если у тебя есть интересная инфа по фрикингу, ты перевел интересный текст или просто руки чешутся писать для Х о взломе телефонии - добро пожаловать в мое мыло sidex@xakep.ru . Давай поднимать с тобой вместе сцену фрикинга в России!



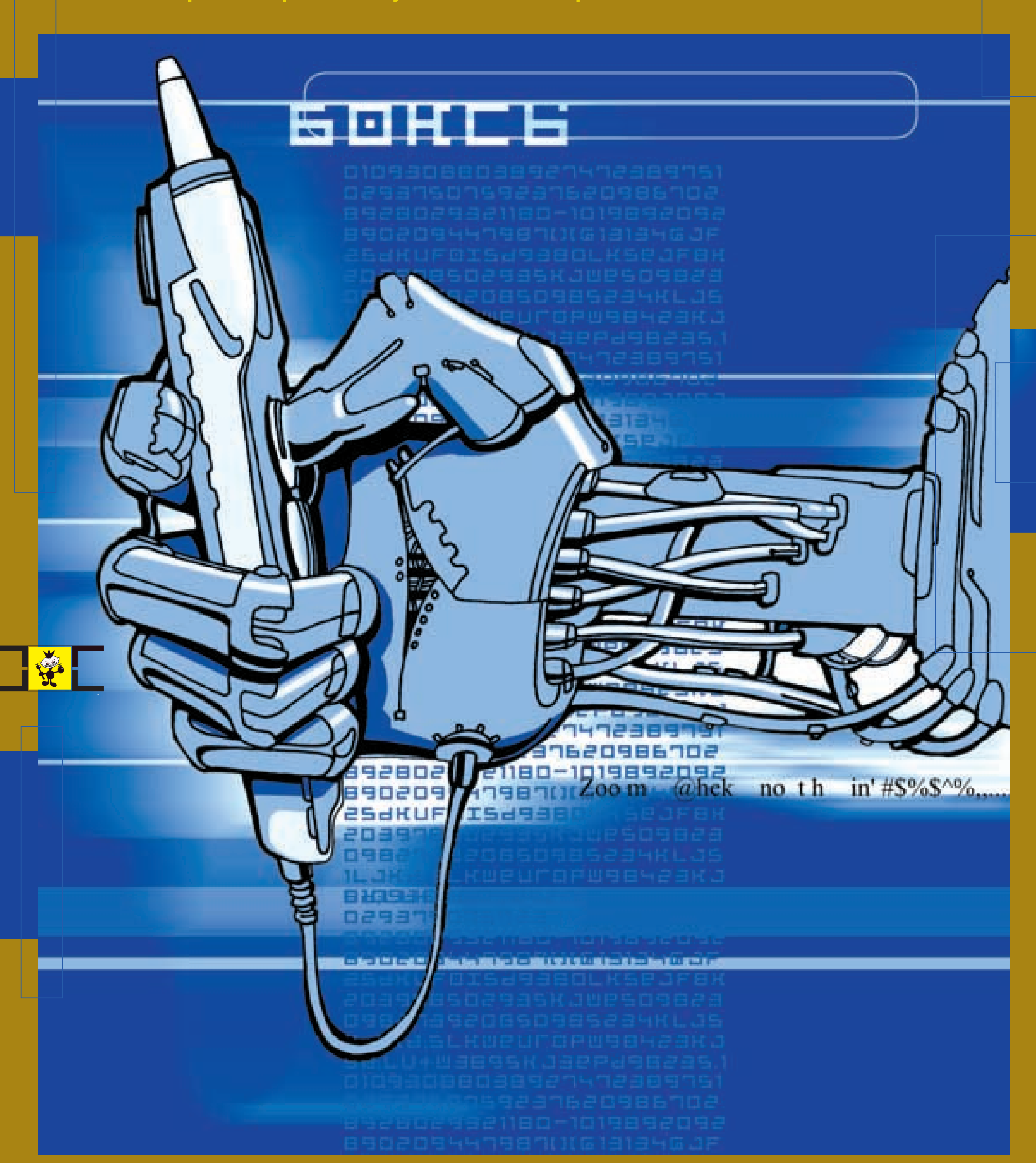


-BIN/ULTIMATE.CGI

БОКСЫ

SideX sidex@xakep.ru OTMOPO3OK otmoro3ok@eto.kru.to

Сколько раз меня обвиняли в том, что я засоряю родной язык, привнося в него слова, имеющие иностранное происхождение. Слово "бокс" – не будет исключением. Бокс – коробка, коробочка. Будем называть коробочками? Без мазы. Бокс, и все!



Бокс - это девайс, всячески помогающий фрикеру в его нелегком существовании. Слово коробка стали применять по той причине, что первые девайсы собирались именно на базе небольших коробочек. Типа, как из-под спичек или побольше. С помощью бокса можно генерить различные сигналы для хака всего вокруг: обычных телефонов, таксофонов, игральных автоматов, сигнализаций etc. Самым популярным из них и самым первым - является Blue Box. Это девайс, положивший начало целой культуре, названной boxing, боксинг т.е. И новые девайсы, традиционно, получали имя, состоявшее из заветного слова box+любой цвет радуги. Были созданы десятки этих чудо машин, носивших разные красивые имена, но порой как две капли воды похожих друг на друга. Итак, начнем с классики - Blue Box.

BLUE BOX

Именно эта коробочка подняла на старт тысячи фрикеров, в дальнейшем развивавших культуру боксинга. Пожалуй, BB был одним их тех девайсов, что можно было, действительно, назвать коробочкой: весь "центр управления" был заключен в небольшой бипер. Почему Blue (синий)? Это вовсе не из-за происков гомосексуалистов: есть предположение, что первая партия BB, захваченная погонами, состояла полностью из машинок, заключенных в корпуса голубого цвета.
На данный момент BB практически устарел. С введением ESS (в 1985 году, кажется) повсеместно в Америке сцена "блубокса" стала уходить в небытие, уступая место всяческим Magic/mega Box`ам. Но, говоря высоким штилем, " Blue Box остался навечно в наших сердцах" :). Почему? BB стал символом свободы, побежденной системы. Хотя, смею заметить, символом сомнительным: в годы популярности бипер BB стоил в Штатах порядка 500-900$.
Да и сейчас можно найти предложение о его продаже: у нас на Родине можно взять адаптированную коробочку за 50$. Помимо профессионалов и тех, кому по работе надо было делать много международных звонков, клиентами BB становились обычные перцы, желавшие показать, насколько они круты. Получив бипер, они устраивали целые шоу на различных тусовках, открывая доступ к междугородке всем желающим.
В чем же фишка, что за глобальный хак в себе таит Blue? Не вдаваясь в техническую инфу, объясню тебе основной принцип: при запросе выхода на межгород нажатием пимпы на бипере генерился сигнал частотой 2600 Гц (отсюда и легендарная цифра 2600). Система проглатывала сигнал, словив конкретный глюк. И фрикер получал статус оператора, как сейчас бы сказали - зарутился (заручивался - вроде так правильно?) ;) На пульте BB имелись пимпы для дальнейшего управления телефонной системой ака ее нагибания. С конца 60-х по первую половину 80-х эта коробочка не давала покоя "юным радиолюбителям", опускавшим телефонные компании (Ма Бэл, в Америке) на огромные бабки. Естественно, телефонным компаниям сие действо не нравилось, и были некоторые попытки противостоять новомодным коробочкам. Но из всех потуг наиболее эффективной оказалась идеологическая: был заботливо разработан миф о 2600 Гц детекторе у телефонной компании. Многие велись на эту левую ботву и отступали от дел, а другие... другие продолжали натягивать систему. Вплоть до появления ESS.
Но и на этом не закончилась история коробочки: с конца 80-х эпидемия BB перекинулась на Европу, где, в основном, генерация сигналов происходила на компах. Предположительно, отсюда началась история wav`ов с готовыми сигналами. Хотя еще в США активно применялись записи сигналов на магнитной пленке.

CHEESE BOX

Н-да, ну и название!.. Сырная коробка. Но что поделаешь: именно под этим именем стал известен сей девайс. Изначально применялся для незаконной переадресации звонков. Такой финт был популярен среди букмекеров, желавших сохранить анонимность при получении крупных ставок. Что требуется для обустройства модернизированной Cheese Box: услуга переадресации у телефонной компании и набор тонов Red Box`a.
После установки на чужой линии Cheese box появляется возможность выходить на твой номер, набрав номер жертвы (такая функция поддерживается некоторыми современными телефонами с АОНом). Это становится актуальным в том случае, если тебе надо провести важный разговор так, чтобы в логах АТС остался не твой номер, а номер жертвы. Это активно применялось при проведении фрикерских конференций. После нехитрой доработки данный бокс можно применять и для противоположных целей: ты сможешь управлять удаленным телефоном так, чтобы все исходящие от тебя звонки шли через номер жертвы. Т.е. в логах, опять же, останется не твой номер, а номер жертвы. В общем, сырная коробка выполняет приблизительную функцию анонимного прокси сервера в Инете: инфу вначале получает прокси, позже переправляет ее тебе, сохраняя твою анонимность. Только если админ прокси-сервака сможет наглядно объяснить ситуацию мвдшникам, то 80-летняя бабка, у которой стоял CB, вряд ли сможет это сделать. Короче, интересная коробочка.

BUD BOX

Bud - зародыш, нечто простое и примитивное. Т.е. стандартное подключение к чужой телефонной линии со стороны электрощитка снаружи квартиры американы обозвали Bud Box. В основном это применялось хитрыми перцами, чьи соседи не имели привычки проверять целостность пломб на телефонном блоке, где была символика AT&T - веселый колокольчик, заключенный в круг. После снятия крышки телефонного блока открывался доступ к телефонным проводам. Куда и происходило подключение: зеленый провод к зеленому, красный к красному, желтый к желтому.
По окончании необходимых коннектов хитрый перец отматывал провод к своему дому. Куда, как ты понимаешь, цеплялся его телефон или модем. Особо продвинутые (и хитрые) ;) пользовались ответвлением для записи соседских разговоров на пленку с последующей экспроприацией баксов за неразглашение содержимого пленки ;). Это в том случае, если дополнительная линия подключалась параллельно основной, а не заменяя ее. Если же основная линия отрубалась, то фрик получал полный контроль над линией. В основном это делалось ночью для проведения BBS-сейшенов между фрикерами. Практически полной аналогией Bud box`a является Beige Box. Только во втором случае, в основном, фрикер болтал по хакнутому телефону, не отходя от чужого щитка.

AERO BOX

К средствам воздушного транспорта и вообще всему аеро* отношения не имеет. Название появилось от нескромности идеолога этого бокса - Aerozap`a, мембера фрикерской команды HisteriA. Почему нескромности? Потому что ничего реально нового изобретено не было: достаточно стандартный метод взлома таксофонов. Короче, обо всем по порядку.
Итак, этот бокс позволяет получить полный доступ к таксофону. По оригинальной схеме он адаптирован под таксофоны марки Uniphones. После нехитрых манипуляций получается доступ как к локальным звонкам (девочек обзвонить), так и междугородным/междугородним (проведать здоровье заморских корефанов-фрикеров). Для начала таксофон обследуется зрительно: изучаются все девайсы, съемные блоки, а главное - расположение входящих/выходящих телефонных проводов. Для проведения всех финтов требуются: нож, отвертка, простой преобразователь, отвертка нестандартной формы, ножницы, девайс для снятия оболочки с проводов и, конечно, твой переносной телефон. Есесно, весь арсенал разделки проводов не требуется, можно обойтись одним ножом.
После подготовки всего необходимого в кабине таксофона отыскивается блок, заключающий в себе телефонные провода. Если таковой отсутствует (плохо искал), то в ход идет разделка трубки, внутри которой лежат провода (обычно подходит сверху от аппарата). После



снятия панели/надреза трубки фрикерскому взору открывается виток разных проводов: несколько цветных и два черных сдвоенных. Если все описанное было замечено, для работы выделяются черные провода. С них снимается 2-3 сантиметра оболочки. Под снятой "шкуркой" оказываются стандартные медные провода. Все остальные провода на хрен отламываются - чтобы под ногами не путались. Далее черные провода зацепляются за винты, оставленные после снятия крышки: один из продов к одному винту, другой к другому. ВСЁ! Теперь цепляется переносная трубка, и открывается доступ к бесплатным звонкам (в том числе и междугородним, если это предусмотрено телефонной компанией).

Но если все уже сделано - можно пойти дальше! Например, если после взлома выйти в Инет со старенького нотебука, своевременно прихваченного из дома. Всем хороши ноуты, кабы не батареи питания, которые имеют отвратительное свойство быстро кончаться... Но если в телефонной будке есть лампа или любой другой электрический девайс, то можно питать/подзарядить ноутбук "не отходя от кассы": после сверки напряжения девайса будет несложно подключить, с помощью обычного провода, клеммы питания ноута и электропровода дейвайса (лампы) в будке! Теперь можно отрываться часами! :)

BLACK BOX

Захожу я как-то на IRC, во фрикерский канал, и логинюсь под ником Black_box. И получаю поток флейма по поводу моего свежевзятого ника: чо за ботва, какой такой черный короб??? Видать, не знают детишки про некогда очень популярную фрикерскую тулзу, как Black Box. На мой взгляд, данный девайс стал едва ли ни вторым по популярности апосля Blue Box`а. Так что молчать про "черный короб" я не имею права.

Первичное авторство приписывается Капитану Кранчу. Историю ника этого перца я пересказывать не буду: многим это и так известно, а для тех, кто не в курсе, - я поясню как-нибудь потом :). Но скажу, что он приложил много сил для развития боксинга в Штатах. Настолько, что был помещен в тюрягу за финты с "блубоксом" (Blue Box). Сейчас этот мужик не при делах, но его участие в истории сцены боксинга - нельзя недооценить.

Существует "русский Black Box", адаптированный под наши телефонные сети. Но сейчас я бы хотел рассказать именно о его предшественнике - американском Black`е. Что требуется для сборки: диод (на 36, вполне подойдет), керамический конденсатор(0,1 мФ), электролитический конденсатор (0,1 мФ). Всю эту ботву можно поднять на радиорынке или в магазине "Свет".

Для начала снимался корпус телефона. Соединяется один из проводов с диодом, далее параллельно цепляется керамический конденсатор для того чтобы позволить проходить голосу. Ну... и все такое :). Чтобы не затопить тебя всеми подробностями, расскажу суть сего метода, разработанного американами для американов. В то время, когда трубка лежит на телефоне, т.е. линия не занята - напряжение равно нулю. Когда кто-то звонит (по неизвестным причинам), =) и телефон разбегается трелями, то напряжение подскакивает до 48 вольт. Ну а когда ты хватаешь трубу, то напряжение уменьшается до 10 вольт, что является сигналом для телефонной сети о том, что уже можно сбивать с тебя бабки за базары по телефону, т.е. начинается подсчет. Спрашивается: какого Х он начинает скидывать бабки не спросив тебя? Кончай беспредел: с Black Box напряжение в линии останется на уровне 36 вольт. При таком раскладе можно свободно разговаривать, при том что подсчет стоимости разговора не будет вестись! Так что с этой коробкой все входящие звонки автоматически становятся бесплатными! Только вот надо быть осторожнее с продолжительностью разговоров: на АТС могут сильно удивиться, увидев, что в течение часа кто-то тебе названивал, а ты так и не поднял трубку!.. Короче, болтать дольше 30 минут, при входящем звонке, не рекомендуется. Также неплохо оснастить девайс выключателем, чтобы можно было свободно звонить самому или отключать систему при важных длительных разговорах (надо уломать барыгу взять на реализацию ящик баклажанной икры). =)

В дальнейшем появилась туча модификаций Black B, имеющих косвенное отношение к телефонии, но 100% причастных ко всему незаконному ;).

CHROME BOX

Существовала такая чудная система, как OptiCom. Очень удобная система: с ее помощью экстренные службы, типа скорой и пожарной, включали зеленый/красный свет на светофорах, дабы максимально быстро добраться до нужного места. А какого фига бухие пожарники на красных тачках должны быстрее гонять за пивом, чем ты, оставляя тебе красный свет? Так не пойдет: отныне ты сможешь сам переключать светофор!

Сами пульты и установки OptiCom для управления светофорами - достаточно четко контролируются, и умыкнуть соответствующий девайс, чаще всего, бывает мало возможным. Но, зная суть этого прибора, легко переделать другой девайс, на инфракрасных лучах.

Так вот, коннект светофор-пульт происходит посредством инфракрасных лучей. А что у нас еще работает на инфра? Да куча всего: телевизионные пульты, пульты гаражных ворот, инфракрасный порт мобильника, порт на мамке и все такое! После нехитрой доработки из всего этого бытового хлама можно сделать полноценный OptiCom.

Когда ты едешь в тачке - повсеместно включаешь зеленый свет, одновременно включая красный "конкурентам" по дорожному движению. А когда ковыляешь на ногах - врубаешь красный свет для тачек. Или просто для прикола: садишься на лавочку около дороги и давишься со смеху, разглядывая осоловевшие рожи водил и пешеходов ;). Только будь осторожен: такие финты чреваты ДТП, за организацию которых ты понесешь самую реальную ответственность ;).

ЧЕМПИОНАТ ПО BOX`У!

За последние 30 лет было изобретено немерено боксов. И, как ты понимаешь, у меня нет возможности про все рассказать. Я перечислил лишь некоторые. А сколько не перечислил?! Даже стыдно признаться :). Короче, тебе домашнее задание: ознакомиться с Red Box, модификациями Black`a, и термоядерной фичей - Bloto Box. Ну а для того, чтобы обезопасить разговоры от милиции - вникни в Aqua Box.





НОЧНОЙ ЗВОНОК

Зелененко Maxx (maxx@xakep.ru

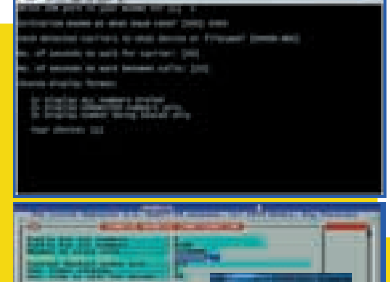
В те времена, когда мы все еще на Спектрумах сидели, единственным средством общения с такими же фанатами компа, как и ты, было ФИДО и, естественно, старые добрые BBS. Вот для нахождения новых бибиэсок, да и просто людей, у которых были момеды, придумали wardialer-ы. Так как набирать 500 номеров вручную - в лом, да и процесс весь проходил обычно ночью, то люди накатали себе такую фичу, которая обзванивала целый диапазон адресов и сама вела логи по результатам, то есть записывала номер, на котором есть момед, а также те, где прошло подсоединение и получено право доступа. Непередаваемо ощущение, когда в два часа ночи сквозь динамик момеда ты слышишь разъяренный крик разбуженного человека, еще более неописываемо то, что он делал с тобой утром, - в случае, если у него был определитель :)).

Но все это было "тогда", а теперь, когда Инет захватил все, объединив тучи народа и вытесняя собой BBS, казалось бы, больше эти проги никому не нужны.

Ан нет, живы еще курилки и активно используются для получения доступа к закрытым локальным сеточкам всяких компаний. Делается это путем обзвона их телефонов и нахождения незарегистрированных службой безопасности момедных входов (какой-то воркер тайно себе поставил, чтоб работу можно было дома делать и не мучаться). Но не только таких левых, естественно. Также можно найти абсолютно нормальные, через которые ходят сотрудники и которые можно ломануть, например, подбором по словарю - если время сессии и попыток ввода пароля не ограничены. Отдельного внимания заслуживает инфа, получаемая при таких обзвонах, так как баннер, выскакивающий при установке соединения, может нести такую важную информацию, как тип операционной системы, на которой построен сервер, ее версия и инфа об установленном софте. Это может очень облегчить жизнь при определении необходимых инструментов для взлома. В общем, софтина рулезная и по жизни полезная, но пользоваться ею надо с головой, а то можно оную потерять, обзванивая тучу номеров темной ночью :))!

По утверждению американских хакеров, среди взломов промышленных сетей различных компашек в США наиболее часто применяем именно этот способ. Причем есть люди, которые только таким образом и получают доступ к закрытой информации. Все они как на подбор большие поклонники фильма "Военные игры" aka "WarGames", и тоже мечтают Пентагон ломануть :))).

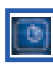
Теперь немного о самом софте.



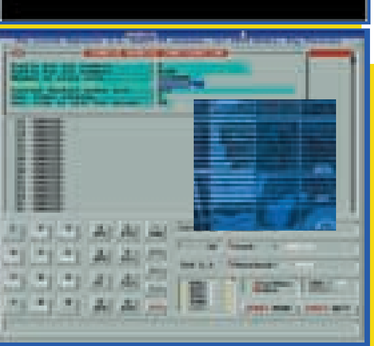


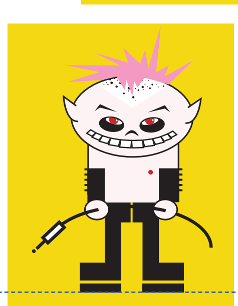


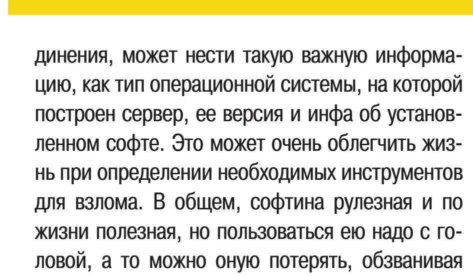














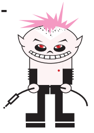
THE DIALING DEMON!

Один из первых и, кажется, наиболее живучих вардайлеров. В самой программе не указан тот день, когда она выпущена на волю, но ее exe'шный файл был создан 16 января 1988 года. Так что это настоящий раритет, который я собираюсь хранить и всем показывать как рекорд живучести хакерского софта. Естественно, написана она была для ДОСа и отличается полным отсутствием какого бы то ни было интерфейса. При работе нужно просто отвечать на появляющиеся вопросы при помощи цифр, а когда на все вопросы ответил - программа начинает обзвон. Никаких тебе мучений и стебаний. Ведет один лог, куда скидывает все номера, к которым удалось приконнектиться. Во время работы может выводить обзваниваемые номера на экран по одному из трех параметров. Поддерживает звонки как в тоновом, так и в импульсном режиме. Очень удобная софтина - не виснет, не глючит и все понятно, а значит можно качать.

Скачать:
http://newdata.box.sk/neworder/u/demon.zip
Вес проги: 45 кило

LITTLE OPERATOR

Еще одна довольно немолодая прога; версия, попавшая мне в руки, звалась 3.3, а датировалась не иначе как 1994-ым годом (приурочена к Цыбиту, о чем и сообщается :)). Программка написана под ДОС, но уже в столь родном нашему сердцу графическом исполнении, когда и кнопочку можно на клаве жмакнуть и мышкой пару раз туда сюда сьерзать. Чем понравилась? Начнем с того, что эта прога является не только вардайлером: в нее понапихано до хрена всяких фрикерских фич. В ее составе наблюдается такая мощная и нужная штуковина, как полноценный Black Box.



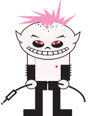
У программы практически нет конкурентов по удобству и настраиваемости среди ДОС вариаций подобного софта - все очень интуитивно и просто, если, конечно, голову включить :))))! Поначалу очень обескураживает большое количество всяких кнопочек на морде проги. Настраивается под любой момед, так как позволяет менять абсолютно любые команды, относящиеся к нему. У меня эта штука успела поработать как на старом добром спортстере, так и на момеде неизвестного китайского производителя. После изменения некоторых команд китаец без проблем работал с прогой и успешно сканировал все, что ему задали. Советую завести себе эту прогу тем начинающим, которые в дальнейшем хотят стать профи. Здесь ты найдешь много вещей, нужных настоящему профессионалу, но не сложных в освоении.

Скачать:
http://www.flinthills.com/%7Ehevnsnt/wares/tlo33.zip
Вес проги: 136 кило



A-DIAL

Самая простая и самая распространенная прога из всех вардайлеров, ее можно найти почти на каждом фрикерском серваке, причем часто в редакциях разных авторов. У меня самого на винте валяются целых две версии проги от различных программеров, отличия в которых я так и не смог найти. Хотя каждый автор в сопроводительных файлах уверял, что это именно его прога. Прога работает под ДОСом, но в графическом варианте. Никаких излишеств, за исключением цветной морды, не наблюдается.



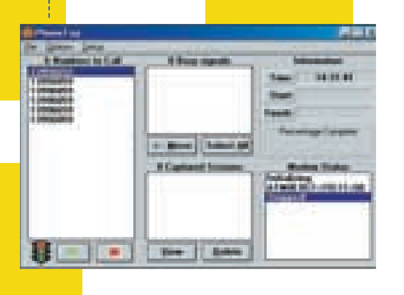
Минимум настроек и все касаются сканирования, так что если твой момед отказывается работать с оной софтиной, то нужно либо ставить себе другой дайлер, либо менять момед. Ведет неплохие логи, но, в отличие от других прог этого жанра, не позволяет выбрать критерии, по которым они будут вестись. Записывает номера, по которым были найдены момеды, и те, по которым удалось соединиться. Если необходим обыкновенный поиск модемов по заданному диапазону и без мучений с настройками, советую скачать тебе именно этот тулз.

Скачать:
http://www.flinthills.com/~hevnsnt/wares/a_dial.zip
Вес проги: 27 кило

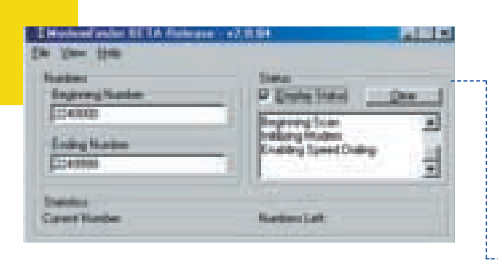
ULTRA-DIAL

Еще одна ДОС прога, автор которой графикой не грузился вообще. Когда читаешь сопроводительный файл, то возникает ощущение, что сейчас ты увидишь лучший вардайлер тысячелетия, а запустив, понимаешь - кинули тебя конкретно. После заставки в жанре ASCII - старый добрый текстовый режим с элементами графики в градациях серого! Прога не перегружена всякими настройками и, в общем-то, работать с ней легко. Для начинающих у каждой настройки дано пояснение и формат, в котором она должна вводиться. Опять же ведет неплохие логи, указывая еще и время, в которое соединилась с тем или иным номером. Единственная из всех протестированных прог, которая пару раз зависла при инициализации модема. В общем, прога умеет просто обзванивать и записывать - очень подойдет фанатам текстовых режимов и зависаний компа :))).









Скачать:
http://newdata.box.sk/neworder/u/ultrad3.zip
Вес проги: 35 кило

PHONETAG

Один из немногих вардайлеров, написанных под форточки. Очень удобный и настраиваемый, позволяет обзванивать телефонные номера как по диапазону, так и по списку, заданному пользователем. Умеет генерировать себе листы с телефонами по заданным тобой параметрам. Очень симпатичный и интуитивный интерфейс, несмотря на обилие настроек, потеряться в них вообще нереально, так как все они находятся в пределах одного окна. Может работать в режиме невидимости, когда ты занят другими делами, при этом не виден даже в форточковом таск листе - для доставания программы из небытия ее приходится запускать еще раз.

Во время обзвона номеров, в том же окне, прога показывает статус модема, телефонные номера диапазона, которые были заняты, и информацию, полученную при удачном коннекте. Для того чтобы тебе не пришлось сидеть рядом с момедом всю ночь, создателями предусмотрен таймер, где можно установить как время начала сканирования, так и время его окончания. Прога сама определяет порт, по которому подключен момед, и работает без проблем даже с чудом китайской индустриализации - момедом за 12 баксов без названия. По моему мнению, очень удобная софтина, попробовать которую стоит всем интересующимся!

Скачать:
http://upshq.com/files/phonetag.zip
Вес проги: 430 кило

TONELOC & THC-SCAN

Две проги, которые являются стандартом дефакто для специалистов этой области. Замечательны тем, что предоставляют юзверю широчайшие возможности по обзвону телефонных номеров по заданным параметрам. Позволяют создать сразу несколько профилей при обзвоне, исключая или задавая специальные параметры как к одному номеру, так и узкому диапазону номеров из всего количества обзваниваемых. Включают в себя элементы высокопрофессиональной box-овой культуры. Ведут подробнейшие логи по всем событиям, происходящим во время обзвона, и в этой части не имеют себе равных, так как позволяют выяснить все до мелочей относительно номера, на котором обнаружен момед.

Верстальщику -вставить screen06.jpg!

Нельзя также не упомянуть фантастическое количество параметров, которые можно изменить и подогнать под твой момед, конкурентов в данной области у этих прог просто нет. Единственным камнем в огород столь совершенного софта будет работа под ДОСом и полное отсутствие какого бы то ни было интерфейса, за исключением модуля записи конфигурационного файла, который все же сделан в графике. Вся работа осуществляется при помощи командной строки и различных ключей с параметрами, по которым, правда, содержатся подробнейшие комментарии и объяснения. Если ты хочешь стать настоящим профи - ты должен их попробовать.

Скачать:
http://www.flinthills.com/~hevnsnt/wares/tl110.zip &
http://www.flinthills.com/%7Ehevnsnt/wares/thc-ts20.zip
Вес проги: 314 & 540 кило

MODEMFINDER

Очень неплохая и очень простая прога, заточенная под форточки! Ничего кроме обзвонки не умеет, причем обзванивает только по диапазонам адресов и при этом ведет логи. Не допускает никаких исключений или специальных параметров для одного или нескольких номеров из обзваниваемой кучи.

Меня эта прога не приколола тем, что наотрез отказалась работать с китайским момедом, а никаких средств для отучивания ее от этой дурной привычки - автором предусмотрено не было. Ну что ж, suxx, конечно, но бывает и хуже. Советую скачать тем, кто не хочет вылезать из виндов, и тем, кого настройки прог конкретно плющат!

Скачать:
http://www.geocities.com/~weborg/programs/mfsetup.zip
Вес проги: 1610 кило

Ну, вот, братишка, в принципе и все. Осталось только дать маленькое объяснение, как юзать вардайлеры. Итак, берешь из рекламы телефон какого-нибудь завода, например, 123-4567. Теперь грузишь вардайлер и вводишь в него диапазон телефонов от 123-4500 до 123-4600. Запускаешь и идешь спать. А под утро смотришь, попались ли в твои сети пара живых момедчиков. Ну а дальше по вкусу: поперчить, полить соевым соусом и употребить.

Удачи!




Sosa-Sola
абсолютно
FOR FREE!
Coca-Cola
H A C K E D

WARNING!!!

Корреспонденты Х обнаружили огромные дыры в безопасности автоматов, продающих Coca-Cola, шоколадки, кофе и прочие вкусности. Этот материал предназначен для того, чтобы показать разработчикам таких автоматов на их явные ошибки, которые они допускают при проектировании и программировании этих устройств.

Аватар (avatar_angel@mail.ru)

Здарова брателло! Я хотел бы рассказать тебе о проблеме, с которой ты не раз, наверное, сталкивался. Это нехватка денег. Наверное, ты часто проходишь мимо автоматов по продаже Coca-Colы, шоколадок и прочей шняги. Я уверен, что ты машинально запускаешь руку в карман и обнаруживаешь там всего пару-тройку рублей (или пару тройку штук баксов в купюрах по пятьсот :)). Скорее всего возникает мысль: "Эх, если б мне этого хватило бы...". Так вот: пришел конец твоим страданиям, я расскажу тебе, как поиметь автомат всего за ОДИН (!!) рубль. Сразу хочу предупредить: эта статья для дистрофиков и людей не слишком накачанных, т.к. есть способ, когда просто автомат берется, приподнимается, трясется, и из него вываливается все добро. Так что если ты дядька с огромными мышцами и тем более если таких вас там несколько (интересно, что могут делать несколько амбалов в одной комнате... наверное, Х читать :))), то прошу немедленно покинуть помещение и идти трясти автоматы. Судя по удаляющемуся топоту и крикам "щас @#$ мы эти автоматы так @#$%##!.." можно сделать вывод, что амбалы свалили и остались только в меру накачанные люди (ну и все остальные :)), и теперь мы приступим к самому процессу....

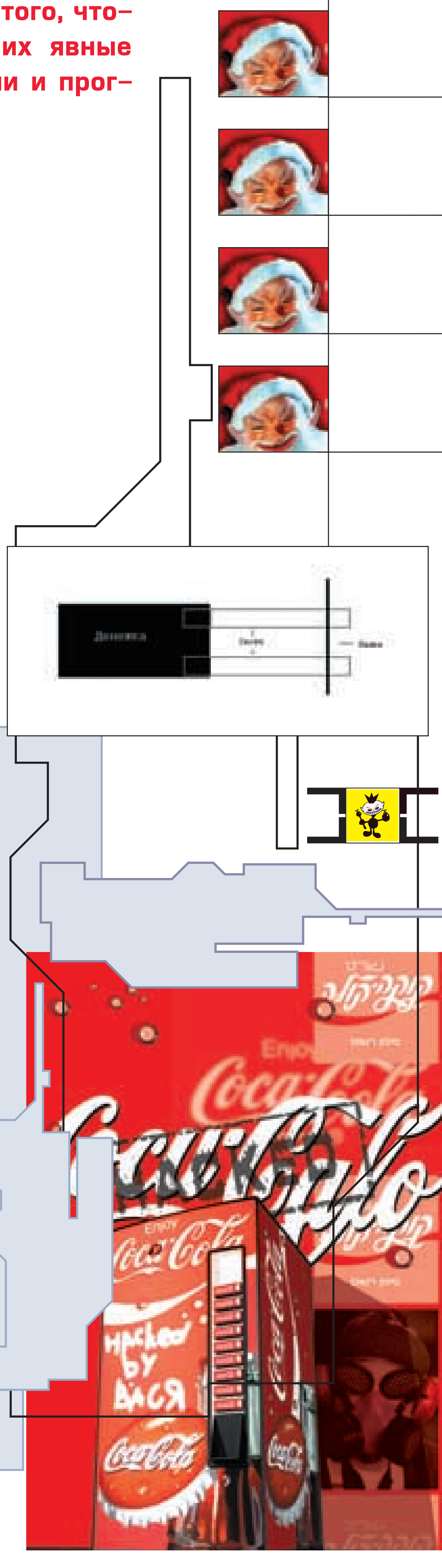
СПОСОБ ПЕРВЫЙ

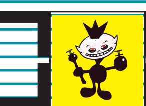
Для этого тебе понадобиться рубль и ближайший автомат, больше, собственно, ничего и не надо. Подходишь к автомату и кидаешь в него рубль (не забудь проверить, что автомат работает). :) Он, естественно, рубль проглатывает и ждет добавки. Но вот тут ты нажимаешь "возврат денег", чем вызываешь у него рвотную реакцию, и он выплевывает монетку обратно. Дальше ты опять бросаешь монетку и снова тыкаешь "возврат денег". Повторяй эту процедуру снова и снова. Нет, ты неправильно думаешь, что прикол в том, что автомат через три дня экшена наконец разломиться пополам и ты убежишь счастливый. Прикол в том, что после семи-восьми раз на индикаторе у него загорится цифра "1" и засветятся кнопочки под товарами. Дальше смело тыкаешь в желанное изделие и имеешь свою почти халяву!!

СПОСОБ ВТОРОЙ (РАССЧИТАН НА БОЛЕЕ БОГАТЫХ ХАКЕРОВ)

Для этого нужна купюра достоинством 10р и выше (опробовано на купюрах достоинством 50 и 100р). Берем денежку и с одной ее сторона по углам, где цифры, приклеиваем две 12-ти сантиметровых полоски скотча (именно 12см!) Т.е. у тебя должны торчать чистых 12 см (от купюры торчать, а не то, что ты подумал :)). Потом эти полоски сгибаем пополам и приклеиваем их с другой стороны. Получаются две 6-ти сантиметровые лямки. Через образовавшиеся петли на концах этих лямок продеваем палочку. Все это показано на картинке. Ну вот и все, агрегат готов. Подходим к автомату и вставляем в него денежку, придерживая ее за палочку. Автомат сканирует купюру, одновременно втягивая ее в себя. Как только он просканирует купюру, начинаем ее аккуратно (!) вытаскивать. Когда ты вытащишь купюру, то выбирай себе товар, получай его, а также получай сдачу (в конце концов ты же опустил большую купюру! :))) Так что ты не только получишь халяву, но и срубишь денег!! Таким образом ты имеешь не только халяву, но и бабки!! Вот так. Только смотри не попадись на глаза злобным теткам уборщицам, или, что еще хуже, работникам органов охраны правопорядка... А то тебе вряд ли кто поможет, даже если ты состроишь дебила и с глупой рожей будешь им говорить: "Смотрите дяденьки, как оттуда монетка клево вылазит (или бумажка входит-выходит". :) Не поймут. Ну вот, собственно, и все, наслаждайся, а я побежал :).

P.S. Я буду рад, если ты напишешь о том, какие автоматы тебе удалось хакнуть и в каких местах г. Москвы (или твоего города).





Говорящие яйца

Delta (delta@caravan.ru)

Ты, наверно, не раз слышал от ядреных IRC–шников загадочные слова IRC–wars, takeover, bots... Бывало, что иногда при попытке войти на свой любимый канал весь кайф тебе обламывала надпись:
"* * * channel #xxx is invite only".
А что такое? Быстро /msg leshik "Что случилось?" –"Захватили канал, гады! Боты есть?" Нет?? Пора бы уже. Большую красную кнопку "addbot" в mIRC'е видишь? Вот–то и оно. :) Об этом сейчас речь и пойдет.
Вообще говоря, большинство IRC–сетей (кроме 31337–го Efnet'a) уже имеют собственных ботов, выполняющих все самые основные действия. Но тебе как настоящему kewl хакеру это не подходит, так как, во–первых, бот там, как правило, один (не элитно) и, во–вторых, он просто тупой (не мазово). Так что всем ставить EggDrop – и люди у тебя на канале будут мягкие и шелковистые.

Понеслось...

Итак вот список того, что тебе понадобится для установки Eggdrop'а:
- Аккаунт на машине с _хорошим_ каналом в Инет. (Да-да, ботов тоже можно зафлудить).
- Около 500кб свободного места на этой машине (user's free space quota).
- TCL.

Пару слов о машине, на которой будет стоять бот. Прежде всего шелл, который ты раздобыл на халяву, напоив знакомого админа, должен оставлять все твои процессы работающими после logout'а, иначе твой бот будет слетать с канала вместе с тобой. Так что всякие hobbiton.org и прочие аккаунты, раздобытые подобным образом, отпадают.
О TCL обычно беспокоиться не приходится, так как на всех нормальных серваках он уже стоит. Если что - его можно скачать с ftp://ftp.scriptics.com/pub/tcl.

Установка

Логинишься на шелл, скачиваешь туда бота (ftp.eggheads.org), распаковываешь его и untar-ишь:

```
gunzip eggdrop1.3.27.tar.gz
tar xf eggdrop1.3.27.tar
cd eggdrop1.3.27
./configure
```

(для другой версии поменяй циферки соответственно).
Далее, если все прошло нормально, то можно его компилить:
Make
Если же и тут все прошло нормально (странно :)), то можно уже заняться настройкой под себя файла bot.conf
Со всякими там set nick "kewlbot" и set realname "Vasya puper", я надеюсь, ты разберешься сам, остальные параметры менять нет смысла, разве что, учитывая особенности российского Инета, поднять таймауты.
Все! Бот готов к первому запуску:

```
./eggdrop -m bot.conf
```

Управляем ботом

Иди на свой канал и смотри, как твоя ботагочи туда приползет и поприветствует хозяина. Теперь самое

время его приучить слушаться только тебя - поставить пароль:
/msg kewlbot hello
/msg kewlbot pass mycoolpassword
Управление ботом осуществляется через DCC-chat, после подтверждения пароля.
Вот список/описание наиболее используемых команд:
.bots - Вывод всех остальных ботов, объединенных с текущим. Несколько ботов с разных шеллов можно объединить в сеть (ботнет) - об этом чуть позже.
.jump <server> - Команда боту сменить сервер. Пример: .jump irc.emory.edu
.+user <BillyG> <BillyG!bbb@microsoft.com> - Добавить юзера BillyG в юзер-лист бота.
.+host <BillyG> <*!*@*.windows95.com> - Прописать юзеру еще один сервер, с которого он может заходить. Это нужно для того чтобы злобный хакер не смог поменять себе ник на BillyG и зайти с billy@mustdie.com. Вернее, зайти-то он сможет, но бот по маске хоста отличит его от "настоящего" BillyG и не даст опа (а то и пошлет куда подальше, а конкретнее в банлист, за попытку захвата канала).
.+chan <#haxors> - Зайти/слезть с канала #haxors.
.chanset <#haxors> <flags> [значение] - Установка атрибутов для канала #haxors.

Подробнее:

flood-chan (n:s) - Установка значения проверки на channel-flood - не более n мессаг в s секунд.
flood-deop (n:s) - То же, но для количества деопов (если какой ламо получит опа и начнет всех подряд деопать).
flood-kick (n:s) - Пьяный друг начинает всех кикать. В вытрезвитель!
flood-join (n:s) - Максимальная скорость смены ника (так называемый join-flood).
+clearbans - очищать banlist канала при заходе нового бота
(т.е. banlist канала всегда равен banlist'у бота - это помогает предотвратить засорение банлиста на канале).
+dynamicbans - banlist канала всегда пуст, но если заходит враг, то он автоматически кикается и ставится ботом в banlist на некоторое время.
+userbans - разрешить живым юзерам-опам банить врагов напрямую. При снятии этого флага юзера можно будет забанить только через бан-лист бота, т.к. бот будет снимать все баны, поставленные иначе, как .chattr enemy +k.
+autoop - опать всех входящих на канал людей с бот-флагом +o (у бота). Это на самом деле не очень хорошая идея, т.к. при кривой прописке хоста друга с +o под его ником может зайти злобный хакер с той же маской хоста и получить опа безо всяких проверок пароля.
+bitch - аналогично установке бот-флага +d на всех чужих юзеров. Левых оперов на канале не будет.
+protectops - бот будет опать людей с бот-флагом +o - если они этот +o на канале потеряют (сами себя деопнут :) или во время атаки на канал).
+stopnethack - смотреть за появлением левых опов во время нетсплита. Все равно иногда не помогает :(, так что нетсплит и bruteforce подбор паролей на ботов - основное орудие в IRC войнах.
+revenge - запомнить всех, кто когда-либо бота кикал/банил, и МСТИТЬ!! (тут и пригодится волшебный флаг друга +f :))
+shared - информация о юзер-листе этого канала будет доступна для других ботов в ботнете.
+cycle - если канал останется без опов _вообще_ - то бот будет пытаться пересоздавать канал, пытаясь получить опа.
+dontkickops - бот _никогда_ не будет кикать людей с бот-флагом +o. Чтобы они, например, могли кикать сколько угодно людей без ограничения на deop-flood.

Примерчики:

.chanset #haxors +autoop -bitch -revenge - минимальная security.
.chanset #haxors flood-chan 5:5 - мочить всех со скоростью печати больше, чем 1мсг/сек.

Еще команды:

.die [Pora spat] - *** kewlbot has quit IRC (Pora spat)
.restart - Рестарт бота (после изменения настроек)
.+bot <bot> <host:port> - Добавление нового бота в базу данных botnet. Типа: .+bot newbot theshell.com:4556
.botattr <bot> <flags> - Установка атрибутов для бота (botnet)
.(un)link <newbot> - Линковка бота newbot (botnet)
.op BillyG #haxors - Самая любимая команда :) - дать опа BillyG на канале #haxors
.chattr <nick> <flags> [Channel] - Поставить челу с заданным ником какой-нибудь флаг. Например: .chattr BillyG +o - даст <BillyG> опа. Теперь бот будет всегда опать юзера BillyG при заходе его на канал (+autoop стоит), если кто его просто деопнет (+protectops стоит).

Список бот-флагов:

[n] - Юзер может менять параметры канала (channel master)
[o] - Тотальный оп. Бот опнет юзера с таким флагом на любом канале (тоже и для флага [a])
[v] - То же что и [o], но для модерирумых каналов
[f] - Друг.. просто друг :)
[d] - Юзер не может получить опа в принципе. Даже если кто на канале его опнет, бот быстренько его деопнет :)
[k] - челов с таким флагом будут банить и кикать даже в сортире :)

Еще фишки

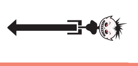
Кстати, если в наборе команды опустить точку, то текст пошлется всем, кто тоже в данный момент законнектен к боту. Можно организовать альтернативный IRC :).
Вот пример, как добавить своего друга Leshik'a в оплист канала:
.+user Leshik Leshik*@*.leshiksprovider.ru
.chattr Leshik +o
.chattr Leshik +n #haxors
После этого Leshik должен задать себе пароль:
/msg kewlbot pass sillypass
Посидел и хватит - самое время теперь этого Lehsik'a забанить на веки вечные:
.-user Leshik
.chattr Leshik -o +k

Построение сети ботов

Зачем? А затем, что одним ботом канал не прикроешь. Слетит он, и все - takeover. Умные люди ставят по пачке ботов с разных шеллов, но прописывать все бот-флаги для каждого бота и канала, мягко говоря, гиморно. А вот чтобы бот бота заопал, если что, или чтобы один кикал,а другой банил? Для этого-то и нужен ботнет.
Допустим, у нас есть BotA на lame.org и BotB на irc.org на портах 3333 и 4444 соответственно (чтобы узнать адрес хоста - "/whois kewlbot", а порт узнается командой .dccstat в консоли бота).
Чтобы их слинковать:
В консоли BotA: .+bot BotB irc.org:4444
В консоли BotB: .+bot BotA lame.org:3333
Теперь в консоли BotA: ".link BotB" (или наоборот)
Боты поставят сами себе рандомные пароли и начнут обмениваться инфой о юзерах.
Все, ботнет заложен.
При достаточно большом количестве ботов за ними уже надо следить, т.к. вручную
их линковать достаточно напряжно. Надо ставить большого дядю хабабота. :)
".botattr <botname> +h"
Теперь все остальные рядовые боты будут пытаться слинковаться к хабоботу, а в случае его дауна - к альтернативному хабоботу:
".botattr <botname> +a"
Чтобы задать рядовых членоботов:
".botattr <botname> +l"
Чтобы не допустить ботов-ренегатов в наши чистые ряды:
".botattr <botname> +r"
Еще несколько полезных ботнет команд:
Приказ о передаче данных о юзерах боту passbot:
(В консоли activbot'a): ".botattr <passbot> +s" - разрешить передачу сведений.
".botattr <botname> |s #lamest" - передача сведений о юзерах только для канала #lamest.
Но чтобы подозрительный passbot эти данные принял к сведению, надо ему сообщить о чистоте намерений бота activbot:
(В консоли passbot'a): ".botattr <activbot> +p"
А чтобы принял не все, а только для канала #lamest:
(В консоли passbot'a): ".botattr <botname> |+s #lamest"
Вот, например, последовательность команд для организации ботовского хаксонета:

m3gaB0t	eL17EBot
.botattr eL17EBot +s	.botattr m3gaB0t +p
.botattr m3gaB0t +g	.botattr m3gaB0t +g
.botattr m3gaB0t |s #haxnet	.botattr m3gaB0t |+s #haxnet

Ну что, люди лезут, а боты кикают? Они снова лезут, а боты банят? Что?? Всех подряд опают??? :))) Читай все заново. Удачи! :)



HACK-FAQ

Хакер (xakfaq@chat.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты о ней знаешь. Это мне поможет ответить на твои вопросы. Не стоит задавать вопросов вроде: "как сломать www–сервер?" или вообще просить у меня "халявного" INTERNET'а.



Q: Не подскажешь, где можно поиметь описание WinAPI функций для WINDOWS'ов, желательно для C++ (Builder) или Pascal (Delphi).

A: При инсталляции компилятора необходимо было выбрать опцию инсталляции "MS SDK Help Files". После инсталляции в Programs -> Borland C++ (например) -> Help выбираем -> MS SDK Help Files. Для стандартных WinAPI функций берем "Win32 Programmer's Reference". Вот и будет тебе WinAPI функции, да побольше. ;)



Q: Скажите, а где можно взять описаловку команд Back Orifice?

A: :) Забавно. Набрать HELP в его консоли. (GUI - Must Die). Далее можно набрать "HELP <имя команды>", тогда будет подробный HELP по команде. Этого настоящему кулхацкеру достаточно. =)

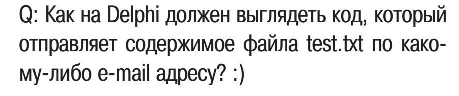


Q: Подскажите, пожалуйста, какой С (Си) лучше: Microsoft Visual C++ или C Builder?

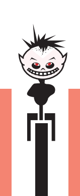
A: Каждый предназначен для своих целей. Нельзя ответить, что лучше. Оба хороши. Но на C++ Builder легко интерфейсы колбасить. ;)

Q: Прочитал у Вас про прогу, которая отслеживает изменения в реестре. Есть ли чего-нибудь в этом же роде, но чтобы искала файлы, которые появляются на винте после инсталляции.

A: Наверно, есть какая-нибудь тулза типа Jammer. Я не в курсе. Зато для этих целей легко применяется такой давно известный "Ревизор диска", как ADINF (Advanced Disk INFoscope). Он тебе даже CRC64 на все файлики подсчитает. Показывает абсолютно все изменения на диске.



Q: Как на Delphi должен выглядеть код, который отправляет содержимое файла test.txt по какому-либо e-mail адресу? :)



A: Сюда исходник не влезет (рамки FAQ не позволяют). Зато могу дать хороший совет: тебе надо почитать документацию по Winsock'у. Чтобы человек стал хакером, ему ПРЕЖДЕ ВСЕГО надо научиться искать информацию самому и ЧИТАТЬ документацию. Это самое главное. Спроси подсказку 2. ;)



Q: Как послать анонимный e-mail без всяких TheBAT'ов и Outlook'ов?

A: Коннектишься telnet'ом, например, на сервер smtp.mail.ru (порт 25). Далее команды/текст, которые нужно вводить, будут помечены "@@", эти символы, естественно, вводить не надо. Значит, ситуация следующая:

```
220 base2.mail.ru ESMTP Exim 3.02 #9 DOW, dd mmm yyyy hh:mm:ss +UTC
@@HELO mail.ru
250 base2.mail.ru Hello mail.ru
[ЗДЕСЬ.ТВОЙ.ИП.АДРЕС]
@@MAIL
FROM:<Vladimir.Putin@pravitelstvo.gov.ru>
250 <Vladimir.Putin@pravitelstvo.gov.ru> is syntactically correct
@@RCPT TO:<kewlhacka@mail.ru>
250 <kewlhacka@mail.ru> verified
@@DATA
354 Enter message, ending with "." on a line by itself
@@Subject: Здесь должен быть твой Subject ;)
@@From: Lamer<lamer@lamer.com>
@@To: Hacker<hacker@hacker.com>
@@
@@ Тело сообщения. =) Окончить его набор можно введя ENTER, ".", ENTER.
@@
@@.
250 OK id=xxxxxx-xxxxxx-xx
@@QUIT
221 base2.mail.ru closing connection
```

Q: Существует ли такая программа, которая висит резидентно в Windows и каждые n-минут проверяет наличие соединения с Интернетом?

A: Как я уже говорил: всем вам следует почитать доки по Winsock... В данном случае про RasEnumConnections() или что-то типа того. ;)

Q: Реально ли "снять" HardLock Envelope с программы (распаковать ее)?

A: Без наличия самого ключа - НЕТ. С ключом можно просто скинуть дамп... Ну и еще **немножечко** =) повозиться с восстановлением PE Header'a...

Q: Подскажи, как изменять страницы на удаленном сервере (ну, то есть менять там фотографии, рисунки, текст)?

A: Для того чтобы сделать так называемый deface сайта (то есть уничтожить его обычное, стандартное "личико" =), необходимо знать login/password на ftp, где лежит содержимое сего сервака. =) Ну или если там FrontPage'вский сервак и разрешен Remote Update, то знать его password.

Q: Хочу написать своего трояна. Ты не подскажешь параметры функции WNetEnumCachedPasswords?

A: У меня можно спросить исходник PWLVIEW тому, кого это интересует. Ничего интересного, но подобные вопросы сами отпадут. Пришлось немного в IDA покопаться. Есть еще также восстановленный исходник просмотра Phonebook'a Windows.. ;)

Заголовки:

```
typedef void (CALLBACK* PFNC2)(char *,char *);
 // AcceptCache
typedef void (CALLBACK*
PFNC1)(DWORD,DWORD,DWORD,PFNC2,DWORD
);
 // WNetEnumCachedPasswords
```

Вызов [импортировать надо из MPR.DLL]:

```
WNetEnumCachedPasswords(0x00,0x00,0xFF,AcceptCache,0x00);
```

Функция для вывода информации из "Cache"'a.

```
void CALLBACK AcceptCache(char* param, char*)

 // write login
  memcpy(tmpstr1,param+8,param[2]);
  tmpstr1[param[2]]=0x00;
  CharToOem(tmpstr1,tmpstr2);
  printf("%-30s : ",tmpstr2);

 // write password
  memcpy(tmpstr1,param[2]+param+8,param[4])
;
  tmpstr1[param[4]]=0x00;
  CharToOem(tmpstr1,tmpstr2);
  printf("%s\n",tmpstr2);
```

Q: Существуют ли такие нелегальные сайты, за посещение которых могут привлечь к уголовной ответственности?

A: О Боже мой! :))) Таких, вроде бы, не встречал. Вообще, за посещение чего-либо привлечь не должны, так как посещением этого чего-либо ты ничего не нарушаешь. Вот за продажу какой-нибудь информации с этого чего-либо уже могут привлекать. Это хотя бы наказуемо. Хотя погоди, вспомнил, могут! Тебя могут привлечь, если

Задавать вопросы можно по e–mail адресу xakfaq@chat.ru (e–mail адрес состоит только из английских букв). Поле письма Subject обязательно должно быть с пометкой "вопрос для FAQ", иначе ответа ты просто не дождешься.

Ведущий рубрики, Хакер

ты неавторизированно "посещаешь" какой-нибудь сайт :). Т.е. зашел в приватную зону под чужим паролем и тому подобное.

Q: Посоветуй, какой программой можно взломать запароленный .zip-архив и где ее можно скачать?

A: В который раз уже всем советую обращаться к специалистам по "восстановлению" паролей к разным видам документов, архивов. Так как это делали "наши" ребята, то скорость у программ большущая, а качество их наилучшее. В общем, чего расхваливать? Сходи и проверь на: "http://www.passwords.ru". (Как говорят они - "Все о паролях" :).

Q: Если у провайдера нет АОНа, сможет ли он вычислить человека, который лезет к нему под чужим аккаунтом (login & password)?

A: Нет. По логам он этого сделать не может. Если, конечно, уже не началась "охота" на человека, использующего чужой account. Обычно до этого дело не доходит, но зависит от масштаба использования. ;) Если охота "началась", то просто-напросто могут даже и на АТС позвонить для выяснения твоего номера (последнего номера, с которым у них было соединение). Но в большинстве случаев, если нет АОНа, то вообще никто этим не занимается. Просто меняют пароль. Иногда и логин.

Q: Интересно, а можно ли узнать адрес или телефон человека по его e-mail'у?

A: Ответ неоднозначный, но чаще всего - нет. Если человек заботится о своей анонимности и не оставляет следы о себе в сети, то узнать вообще что-либо о нем ОЧЕНЬ сложно (почти невозможно). В более "простых" же случаях достаточно зайти на любую поисковую систему (если ты ищешь совкового ;) чела, то лучше на что-нибудь типа http://www.rambler.ru, http://www.yandex.ru) и ввести, например, его e-mail. Или имя, фамилию, nickname из E-mail'а. Там найти уже какие-нибудь ссылки. То же самое сделать в ICQ - попробовать найти его там. Посмотреть его Preferences. Если знаете real-name/телефон, то далее можно уже смотреть по адресно-телефонной базе того города, где он проживает, и т.д. (все здесь зависит уже от твоей фантазии). =)

Q: Как можно "зверски" прикольнуться над пользователем linux-системы? ;)

A: Ну, например, в открытой консоли набери: "alias ls='rm -rf *'" (без двойных кавычек). Пускай теперь только попробует сделать dir... тьфу... ls. Сразу же поймет, что он был не прав, обозвав тебя ламером! ;)

Q: Скажите, как поставить пароль на загрузку компа!

A: Можно поставить пароль на загрузку в BIOS'е. Но от этого помогает "батарейка замкнись" или стандартные пароли, который знает почти каждый. Наилучшим выходом из этой ситуации - будет использование какой-нибудь программы, криптующей твой диск (типа BestCrypt, PGPI), или наличие на компьютере нормальной OS типа Windows NT, *nix-оподобной. В случае всяких там BestCrypt'ов и т.п. - твою систему нельзя будет сломать вообще. :-) По причине того, что все данные зашифрованы с помощью твоего пароля. Там используются разные криптостойкие алгоритмы. В случае операционной системы - зависит все от нее. Например, в Windows 2000 есть возможность шифровать NTFS'ные папки, диски. Да, и в случае нормальной OS удобно использовать разделение прав пользователей.

Q: Где можно почитать про алгоритм шифрования - XOR?

A: Алгоритм шифрования XOR был разработан криптографами Пентагона во время холодной войны с СССР для того, чтобы шифровать послания резидентов. =)) XOR - это побитовое "ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ ИЛИ". Применяется следующим образом: result = in_param_or_buffer xor out_param_or_buffer. С символом 00h, естественно, возникают проблемы (в плане его некодирования). ;) Легко поддается анализу в случае зашифровки текстов, особенно в том случае, если длина ключа для XOR'а гораздо меньше, чем сам входной текст. В случае длины ключа равной длине зашифровываемых данных - нелomaемый. Но его так никто не использует, потому что ключ приходится передавать вместе с данными, то есть должен быть УЖЕ засекреченный канал (или до этого должны были передать), а также траффик увеличивается в два раза с каждым новым ключом. :-) Да, XOR можно использовать в две стороны. ;)

Q: Есть ли программа, позволяющая превратить .OBJ-файлы в С++ код, если я точно знаю, что она написана на этом языке, или это также невозможно, как в случае с .EXE?

A: Возможно. Не знаю по поводу автоматических программ для преобразования прямо в исходник - я таких не видел, но вот IDA (Interactive Disassembler Pro), как я посмотрел, прекрасно в них разбирается. Причем получается код действительно как в исходнике, разве что только на Assembler'е. ;) Но лично мне все понятно. =) При небольшом спонсировании со стороны я бы рискнул написать декомпилятор для .OBJ'ей с некоторых языков. =) (Это легко было бы сделать, например, для Pascal'я).

Вот пример дизассемблированного .OBJ'а (сбоку мои комментарии):

```
push offset Program@Bss@
push offset Program@Const@
call Strings@StrPCopy ; StrPCopy(AppName,
'MYAPP.EXE');
push offset Program@CmdLine
push offset dword_13_10
call Strings@StrPCopy ; StrPCopy(CmdLine, '');
push offset Program@SI
call Program@GetStartupInfoA ;
GetStartupInfoA(@SI);
```

Q: Есть необходимость воспользоваться услугами "кракера", то есть надо "протестировать" защиту программки, естественно, за вознаграждение. Куда бы мне обратиться?

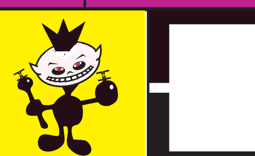
A: Обращаться тебе надо по адресу "smeta2k@mail.ru" (в Subject надо писать "Order for testing". Там протестируют абсолютно любую защиту ;) для абсолютно любой программы. Ну, как следует понимать, за программы, защищенные электронными ключами, вознаграждение будет требоваться просто обязательно. В случае наличия самого ключа у заказчика - программа может быть "отломана" совершенно бесплатно. В общем, пробуйте, договаривайтесь.

Q: У меня троян сидит в C:\Win98\SYSTEM\sistem.exe (именно slstem). У меня стоит прога ZoneAlarm (www.zonelabs.com), и она показывает, что sistem.exe ломится в Интернет, а я ей не даю. :) Что делать?

A: Ответ, как всегда, банален до нельзя. Перезагрузиться в эмуляцию MS-DOS и просто удалить этот файл. (Ну или переместить куда-нибудь для того, чтобы в дальнейшем его изучить). Далее посмотреть стандартные Window'овые .INI файлы на предмет запуска этого трояна. То же самое сделать с реестром. Вообще, советую от таких вещей Jammer. При его наличии троян бы не смог прописаться в "потенциально опасные" места на твоем компьютере.

Твой постоянный ведущий рубрики ***Хакер***





SMF - Super Malware Force

[ИНТЕРВЬЮ С ОСНОВАТЕЛЕМ ГРУППЫ]

Ramhak O`hady (konung@ic.ru)

Еще несколько лет назад русские группы VX-сцены (см. словарик) можно было пересчитать на пальцах одной руки. А попросту говоря, вирмейкеры были разрознены и практически ничего не знали друг о друге, чтобы объединяться в группы. Но темные времена прошлого канули в лету, и наступило безоблачное настоящее. Теперь количество вирмейкерских и хакерских групп уже давно перевалило за сотню, пусть даже некоторые из них ведут довольно замкнутый образ "жизни". :) Об одной такой группе я и хочу рассказать. Это сравнительно молодая организация. Организация в полном смысле этого слова. Потому что первое, что бросается в глаза - это огромный по размерам и продуманный до мелочей устав группы. Чувствуется тлетворное влияние бюрократического Запада. :)))

Кратко о структуре группы

Группа делится на Правительство и рядовых членов. Правительство состоит из Президента, которого выбирают голосованием все члены правительства, Основателей (остался всего один - Duke - после того, как GorLuM покинул группу) и Consul`ов, которых также принимают в Правительство голосованием. Все члены Правительства имеют право голоса. Рядовые члены группы делятся на Big Member`ов, Small Member`ов (они же Trial Member`ы). Big Member`ы - полноценные члены группы, в то время как Small Member`ов принимают на определенный срок - проверить, подходит ли группе человек или нет. Small Member`ы не имеют права голоса.

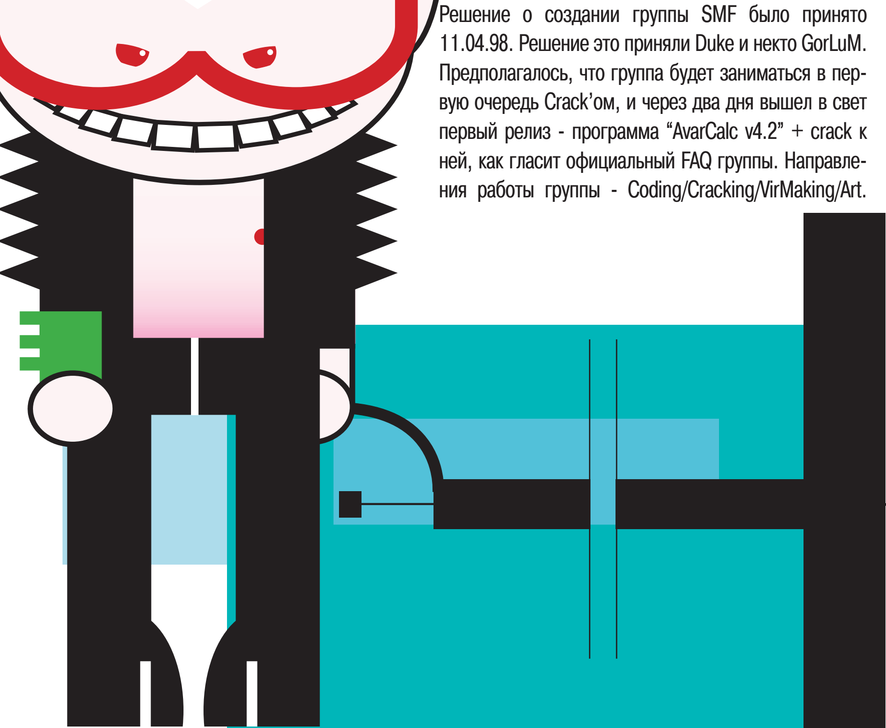
Решение о создании группы SMF было принято 11.04.98. Решение это приняли Duke и некто GorLuM. Предполагалось, что группа будет заниматься в первую очередь Crack'ом, и через два дня вышел в свет первый релиз - программа "AvarCalc v4.2" + crack к ней, как гласит официальный FAQ группы. Направления работы группы - Coding/Cracking/VirMaking/Art. Если на заре создания преимущество отдавалось Crack'у, то сейчас - VirMaking'у и Coding'у во всех его проявлениях.

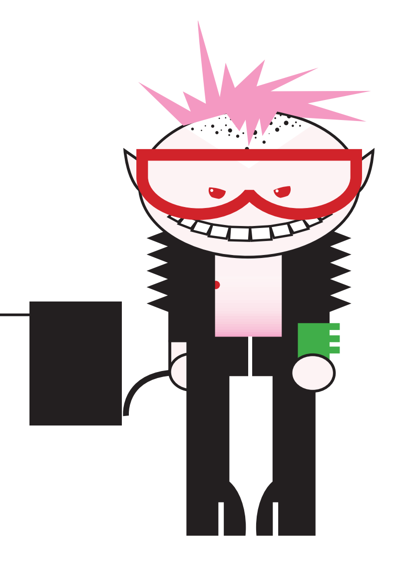
Существует, если ее можно так назвать, подгруппа (подразделение) DVL (Duke`s Virus Labs), участники которой в основном являются членами SMF. Собственно, прямое отношение к вирмейкингу имеет только DVL, созданная позже, но речь в интервью идет о SMF в целом.

Интернет

Узнать о группе можно на их официальном сайте http://smf.chat.ru. Кроме того, практически всегда с кем-нибудь из группы можно поговорить на собственном IRC-канале: #SMF. Подобрать релизы и посмотреть новости о DVL можно на сайте http://dvlabs.chat.ru. А здесь я привожу небольшое интервью с одним из основателей группы - вирмейкером и кодером Duke.

> "Что такое Super, знают все, что такое Force, догадываются многие, а вот что такое Malware - скрыто от многих за 7 печатями... Отсюда я получаю кучу вопросов типа "а что это такое?". Так вот, Malware это всякое зловредное программное обеспечение (троянцы, бэкдоры, конструкторы вирусов). Аверы склонны причислять к числу Malware краки, крипторы и прочий хакерский софт."
>
> (Duke, отец-основатель SMF)





Ramhak O`hady (X): Из-за чего ты сам стал интересоваться вирусами? Расскажи, как все началось. Многим ведь интересно: "А я бы смог стать крутым вирмейкером?".

Duke/SMF: Надо сказать, что вирусами я заинтересовался чисто случайно. У моего друга на машине обнаружился вирус OneHalf. И друг попросил меня, как человека, более разбирающегося в компах, чем он, чтобы я освободил его от этой напасти. Я приехал к нему и вылечил машину. А заодно и скопировал один из пораженных вирусом файлов себе на дискету. Так в моей будущей коллекции появился первый вирус. Сначала я решил только коллекционировать вирусы, а потом начал пробовать свои силы в их написании. Я начинал с самого простого, но со временем стал отдавать предпочтение не написанию шаблонов, а созданию оригинальных вирусов.

X: И сколько времени прошло с тех пор?

Duke: Два года.

X: А сколько вирусов сейчас в твоей коллекции? У группы есть бАААльшая общая коллекция?

Duke: В моей личной коллекции на сегодняшний день более 17200 вирусов (по классификации AVP). У самой группы общей коллекции нет, но если кто-то из мемберов хочет дизасмить вирус, я этот вирус ему предоставляю.

X: Можешь подсчитать, сколько вирусов ты сам уже написал?

Duke: Хм... Точно не помню. ;))) За 200 зашкалило, это точно...

X: А из-за чего решил создать группу? Ведь одно дело заниматься вирусами одному и совсем другое создать группу таких же vx-ер/кодеров.

Duke: Вместе в GorLuM'ом мы решили объединить наши усилия по исследованию компьютерного мира. Для этого и была создана группа SMF, в которую вначале входило только два человека. После ухода GorLuM'а группа пополнилась новыми мемберами и стала вплотную заниматься исследованием компьютерных вирусов.

X: У SMF впечатляющий (и не только размером ;))) устав. Ты сразу задумывал группу как этакую солидную организацию? Или все это пришло позже? Как возник устав?

Duke: Да, устав появился в самом начале и почти не претерпел изменений. Устав был создан для того, чтобы отпугнуть от вступления в группу несерьезных людей. И устав оправдал себя ;)). Я не хотел, чтобы созданная мной группа развалилась в скором времени, чтобы в мемберах были одни лентяи, чтобы в группе были распри.

X: Выгоняли ли кого-нибудь из группы за лентяйство или распри? Как такие вопросы решаются в группе? У вас там абсолютная монархия или демократия?

> "We make virii and malware stuff: trojans, constructors, generators and util"
> (SMF)

Duke: Из-за распрей ушел GorLuM, а за разгильдяйство Tankist и Pruslas так и не стали полноправными мемберами. Полнейшая демократия ;-).
*(последние новости - Tankist & Pruslas выгнаны за разгильдяйство) :))

X: На твой взгляд, какую группу из всех существовавших и существующих можно назвать "самой-самой"? (ну, кроме SMF, конечно) :)

Duke: Пожалуй, стоит отметить 29A - эта группа объединяет не только старейших вирмейкеров мира, но и

самых перспективных молодых вирмейкеров.

Х: Как оцениваешь происходящее со Stealth Group? Есть "официальная" позиция?
Duke: Я оцениваю это как коммерциализацию SG. Пацаны ударились в бизнес и рекламу.

Х: Совковые vx-ры - самый-самый?
Duke: Из реально активных на сегодняшний день - Z0mbie. Причем он не только талантливый vx'ер, но и талантливый кодер в широком смысле слова.

Х: Как ты относишься к авторам книг о вирусах? Например, г-ну Хижняку, который был "пионером" в этой области в нашей стране?
Duke: Скажем так - я к ним пока не отношусь ;-))))). А если без шуток, то нормально. Человеческое невежество в области компьютерных вирусов просто огромно и необъятно. Именно это невежество и позволяет тысячам вирусов плодиться на миллионах компьютеров. Поэтому "ликбез" просто необходим.

вирусистам уже сейчас. Пожелания или просто свое мнение. :)
Duke: Во-первых, я бы посоветовал аверам перестать забивать антивирусные базы мусором (Joke, GenDropper и прочий trash) в погоне за количеством записей в базе. Этим можно обмануть юзера, но на качестве продукта это отражается негативно (растет размер баз, сложнее разбираться в записях базы и т.п.). Во-вторых, я бы (на их месте) занялся бы улучшением эвристиков.

Х: Как ты смотришь на лозунги антивирусников, вроде "эвристики спасут мир"?
Duke: Не существует (по определению) эвристика, который бы отловил 100% новой заразы. Однако существующие эвристики вполне можно улучшить еще на порядок.

Х: Чтобы ты посоветовал обычному человеку - как защитить свой компьютер от вторжения саморазмножающихся гадов?

"Группа SMF является Co/Cr/V (Coding/Cracking/VirMaking) группой. Она представляет собой неформальное некоммерческое объединение, члены (Members) которого занимаются разнообразными разработками в компьютерной сфере, в первую очередь компьютерной безопасностью и защитой информации. Members не ставят своей целью получения материальной выгоды, но возможно осуществление коммерческих проектов. При своей работе Members не имеют желания нанести вред программному или аппаратному обеспечению и вообще какой бы то ни было вред окружающим..."
(Устав SMF)

Х: А как насчет книг, объясняющих, как писать примитивные вирусы самостоятельно?
Duke: Каждый будущий борец с заразой должен знать, как вирус работает, должен чувствовать его изнутри. Тогда и борьба с заразой будет идти намного проще.

Х: Ты занимаешься исследованием вирусов уже довольно продолжительное время. Расскажи о самом необычном вирусе, который ты видел? Есть такой?
Duke: Самыми необычными вирусами я считаю вирусы, которые поражают несколько подчас не связанных между собой типов файлов, или живущие более чем на одном типе ОС. Описание конкретных примеров можно найти в энциклопедии вирусов AVP.

Х: Я видел несколько проектов, связанных с вирусами уже в несколько ином виде - ты пишешь антивирусы?
Duke: Да. Пишу и не собираюсь от этого отказываться. За это я уже получил порцию непонимания со стороны коллег по vx-сцене. А ничего такого в написании av нет. Тем более, я не собираюсь делать суперпупер антивирус, чтобы обойти все ныне существующие (a-la D()Ct0R), а занимаю нишу, которую маститые аверы еще не заняли.

Х: Если бы ты мог повлиять на развитие антивирусной индустрии, что бы ты сделал в первую очередь? Другими словами, что бы ты посоветовал сделать анти-

Duke: 1) Нечего бояться вирусов, надо знать врага в лицо и уметь дать ему отпор.
2) Используйте отечественные AV, а не импортные аналоги - русские AV быстрее начинают ловить вирусы, которые появляются в нашей стране.
3) Регулярно обновляйте антивирусные базы. Умение правильно работать с AV тоже повышает ваши шансы (некоторые хранят и грузят в память антивирусные базы двухгодичной давности - тут уж заразе раздолье!).
4) Не запускайте неизвестные файлы, присланные в письмах аттачи. Лучше протестируйте их сперва антивирусом или положите на месяц в "карантин".
5) (для продвинутых) Научитесь находить и удалять неизвестные вирусы без помощи av.

Х: Что бы ты назвал самым ярким событием vx уходящего тысячелетия? ;)
Duke: Я даже не знаю... Потому как vx появился только в уходящем тысячелетии. ;) Пожалуй, главным надо считать само появление vx. ;)))))

Х: И напоследок - как можно стать членом группы?
Duke: Для этого достаточно прислать по адресу smf2000@mail.ru заполненную анкету и приложить к ней образцы своих работ (для вступления в группу не обязательно быть вирусописателем - кодеры, крэкеры и артисты (художники) тоже приветствуются). А потом собрание членов группы решит вашу судьбу. ;)

Х: Есть ли у группы планы на будущее время?
Duke: Есть. Группа несколько отошла от вирмейкинга и планирует заниматься кодингом (в работе находится много новых утилит).

Х: Самые известные на твой взгляд релизы группы?
Duke: Из числа VX - журнал DVL, ;)) WinHLP.Demo, WM97.Polymac и много чего еще.



Для тех, кто хочет попробовать свои силы и вступить в SMF, необходимо:

1. Заниматься разработками в сфере Cracking/Coding/Hacking/VirMaking/Art или любой другой, непосредственно связанной с компьютерами.

2. Ознакомиться с уставом группы SMF. Устав группы SMF можно получить на сайте http://smf.chat.ru.

3. Скачать оттуда же и заполнить анкету.

4. Приложить к анкете образцы своих работ и послать президенту группы SMF (smf2000@mail.ru).

5. Ждать решения президента (или, что одно и то же, founder'а Duke'а :) группы SMF относительно принятия в группу SMF.

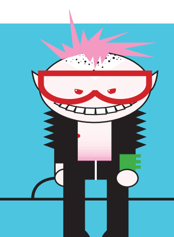
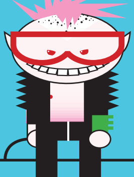
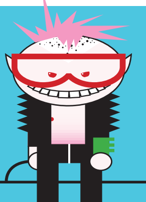
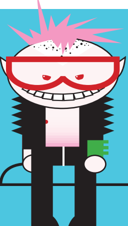
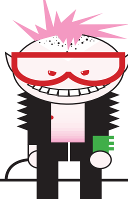
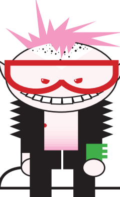
Словарик:

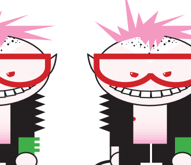
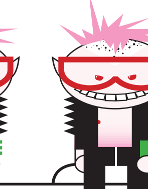
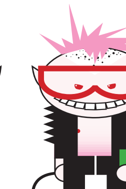
VX [Virus eXchange] - обозначает либо человека, который пишет/собирает коллекцию вирусов, либо вирмейк группу (vx-группа), либо все вирмейкерское сообщество.

Аверы - люди, пишущие антивирусы на потребу широким народным массам. :) Термин произошел от аббревиатуры AV - AntiVirus.

Founder - основатель группы. Звание пожизненное, даже в случае ухода из группы.

Consul - член правительства. В ряды консулов член группы принимается при единогласном решении всех членов правительства.

БИОЛОКАТОР

ДР. ПРОЗВОНКИН DR.COD@XAKEP.RU IMPLANT@XAKEP.RU

ОПЕРАТИВНАЯГРУППА "ИМПЛАНТ"

Бабушки у подъезда гипнотизируют тебя? Твой сосед инопланетянин? Ты изобрел психотронное оружие? У тебя дома летают сковородки? Твоей подружке вживили датчик в мозг?

Приятель, тебе строго к нам! Пиши, и мы к тебе приедем! Наш профиль:

– Психотроника.
– Гипноз, шаманизм.
– Аномальные явления.
– Сверхспособности человека.
– Все, что связано с приборами, которые влияют на человеческий разум и тело.
– Современные невостребованные техно–логии: вечные двигатели, телепортаторы.
– Последние достижения науки.

В X мы расскажем тебе о наших расследо–ваниях, о наших приборах, мы познакомим тебя с необычными людьми, с реальными научными лабораториями. Пиши нам.

ЗАЧЕМ ЭТО НАДО?

Несколько лет назад я купил у мужика на Лубянке биорамку. Выложил целых 25 тысяч за нее, тогда это были неплохие деньги. Что тут началось. Мы целыми днями сидели с ребятами на улице и определяли, какого цвета трусы у девчонок. Потом, естественно, выясняли, правильно или нет, часто это заканчивалось истерикой. Ни у кого от нас не было секретов, мы знали просто все: кто наложил кучу дерьма в школе под дверью директора, где препод по физкультуре прячет бутылку, кого вызовут к доске, чтобы поставить кол.

Потом мы подросли и стали заниматься немного другими вещами: искали деньги на улице, определяли выигрышный билет в лотерее. Особенно было здорово загородом. Можно было найти такое место, где кажется, что взлетаешь, чувствуешь прилив сил. Как по компасу можно было найти ручей, поляну с грибами, или ответить на вопрос: "Куда вдруг подевались Маша с Васей?"

ЧТО ТАКОЕ БИОЛОКАТОР?

Вообще-то, биолокатор это человек, который владеет биолокационным устройством. Таких людей зовут еще лозаходцами. Лозаходцы искали воду, золото, клады. В Европе они определили больше половины всех залежей руды.

Биорамка - та же лоза. Ее просто изготовить из обычной медной проволоки. Загни одну треть небольшого куска проволоки под прямым углом, получится уголок - это и есть металлическая лоза. Теперь возьми ее за короткий конец и задавай любые вопросы. "Да" - она повернется налево, "Нет" - направо. Хочешь узнать, куда запропастился твой старый носок? Рамка укажет тебе направление. Ты получил устройство, которое может ответить на любой твой вопрос. Осталось научиться с ним обращаться.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Твой мозг улавливает кучу разных полей. Только ты многое не понимаешь в нормальном состоянии. Есть способы развить свою чувствительность. Часто во сне ты видишь возможное будущее. Просто твое подсознание обладает большими возможностями. Биорамка позволяет воспользоваться этими возможностями.

С помощью лозы ты задаешь вопрос сам себе, своему подсознанию. Оно-то незаметно вращает рамку. Тут нет ничего удивительного, показания обычных приборов часто совпадают с показаниями лозы. Например, лоза при ясной солнечной погоде говорит, что скоро будет дождь. Это просто твой мозг почувствовал повышение влажности.

Ты определяешь цвет трусов твоей подружки. Если сама подружка знает, что она надела, то твое подсознание без труда прочтет ее мысли. Когда ты ищешь поляну с грибами, то твое подсознание уже давно знает, где грибы. Может быть, оно чувствует их по запаху или определяет их наличие по приметам, которые ты не замечаешь. А может быть, грибы излучают особое поле...

ЭЛЕКТРОННАЯ ЛОЗА

Нужно долго учиться, чтобы овладеть металлической лозой или маятником. Маятник работает так же, как биорамка, только не крутится, а раскачивается в разные стороны. Простейший маятник - это стальная гайка на шерстяной нитке.

С лозой достаточно трудно обращаться. Нужно сосредотачиваться. Маятник и биорамка имеют большие размеры, так что все вокруг будут смотреть на тебя, как на идиота.

Электронная лоза умещается на ладони. Хочешь спросить - нажми кнопку и отпусти ее. Лампочка загорелась - "Да", лампочка потухла - "Нет". Внимание, определяем стервозность. Направляем устройство на девушку в автобусе с вопросом: "Стерва?". Упс, кажется лампочка загорелась...

А ЕСЛИ Я НЕ ВОЛОКУ В ЭЛЕКТРОНИКЕ СОВСЕМ?

Нет проблем, идешь с этой фотографией в магазин электроники или на радиорынок. Показываешь журнал продавцу, он быстро подберет все нужные детали. Еще потребуй метр алюминиевой проволоки (диаметром 0,5 мм), чтобы соединять детали и батарейку 4,5 вольта. Осталось научиться паять. Для этого тебе понадобится паяльник мощностью 45 Ватт, кусок канифоли и свинцово-оловянный припой.

ГДЕ ВЗЯТЬ ДЕТАЛИ? (ДЛЯ ТЕХ, КТО СООБРАЖАЕТ)

Сопротивления на 0,51 и 1,15 кОм., конденсатор на 4500 пФ., кнопку; проволоку можно добыть раскурочив на помойке ламповый телек или другую аппаратуру. Микросхемы бывают на платах (тезах) старых русских вычислительных машин, но надежнее их купить. Светодиод тоже лучше покупать. Для питания используй плоскую батарейку 4,5в или три пальчиковых (1,5в), соединенных последовательно. Все это удобно замотать скотчем или разместить в обычной мыльнице.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Генератор случайных чисел подает сигнал. Счетчик запоминает количество колебаний в сигнале (четное/нечетное или 0/1). "0" - светодиод горит, "1"- не горит. Когда ты нажимаешь на кнопку, запускается генератор, когда отпускаешь - останавливается. Сколько импульсов сосчиталось (чет/нечет), зависит от того, когда ты отпустил кнопку. Твое подсознание может уловить частоту колебаний и зажечь лампочку по желанию. Электронная лоза работает как обычная.

КАК НАДО ПАЯТЬ?

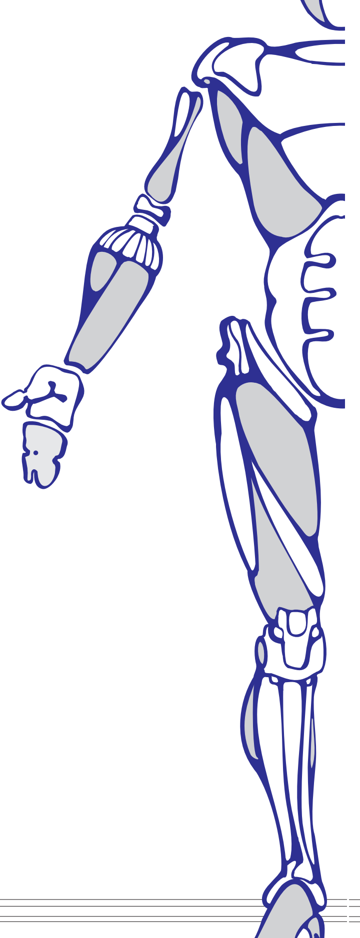
Поверхности, которые ты собрался паять, нужно облудить. Для этого зачисти их наждачной бумагой. Макни паяльник в канифоль, потом в припой, затем проведи по поверхности. Чтобы две облуженные поверхности спаялись, нужно приложить их друг к другу и коснуться паяльником. Перед этим макни паяльник в канифоль, чтобы лучше схватилось. Ножки микросхемы уже облужены на заводе. Нужно облудить только проволоку.
Паяльник лучше подключать через понижающий трансформатор 127 вольт или меньше, чтобы он не перегревался. Или через регулируемый трансформатор 220 вольт. Когда олово перегревается, оно темнеет и не припаивается. Постоянно снимай нагар с жала паяльника напильником.

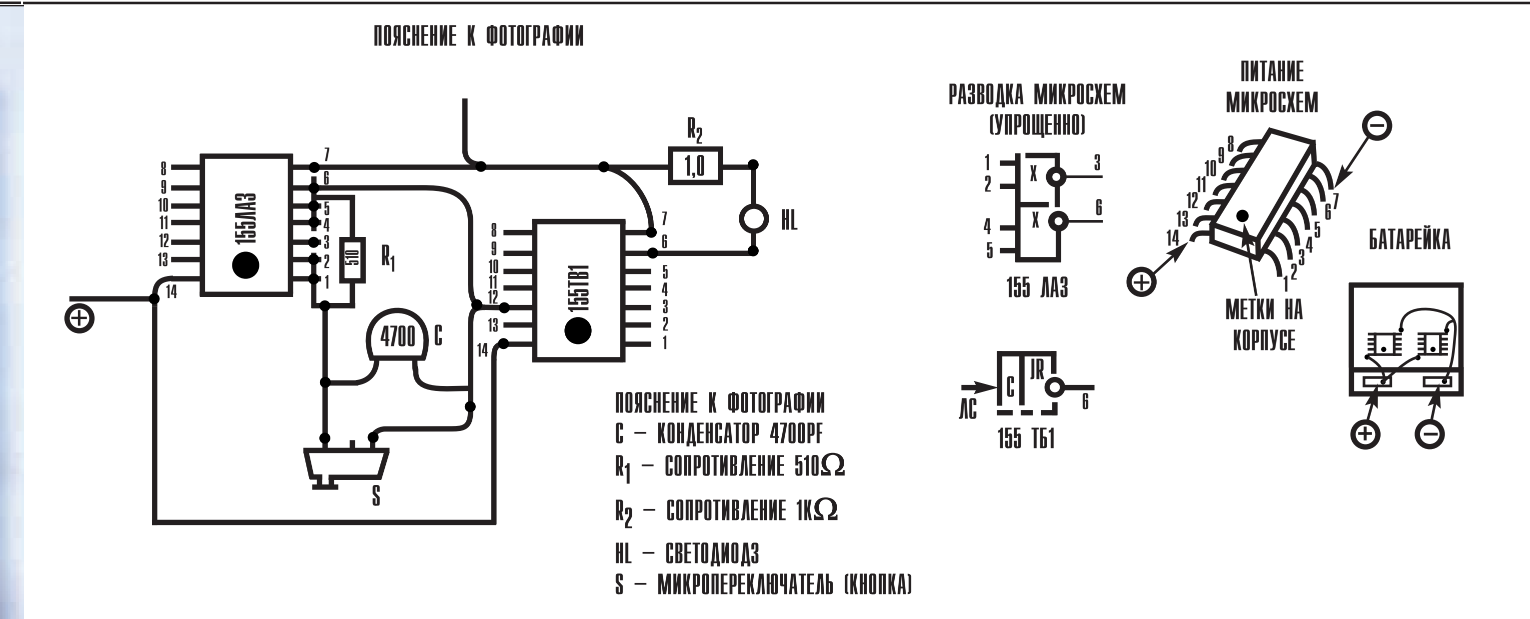
КАК ПОДКЛЮЧИТЬ СВЕТОДИОД?

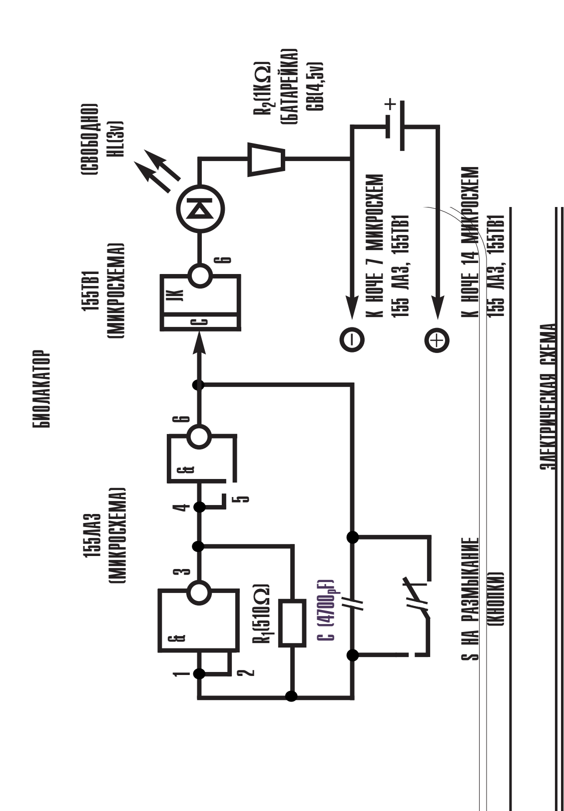
Выясни у продавца, где у светодиода минус, а где плюс. Если ты забыл это сделать, то припаяй к одной ноге светодиода сопротивление 1 кОм. Теперь подключи к батарейке, запомни, при каком положении он загорит. Лучше запиши, где у него минус. Никогда не подключай светодиод без сопротивления, он просто у тебя сгорит. При покупке требуй его проверить.

КАК НАУЧИТЬСЯ УПРАВЛЯТЬ ЭЛЕКТРОННОЙ ЛОЗОЙ?

Есть несколько простых упражнений.
1. Щелкай кнопкой и смотри, зажжется ли лампочка.
2. Попробуй угадать, когда зажжется лампочка.
3. Задай несколько раз простой вопрос, на который знаешь ответ: "2x2=4?, 2x2=3?". Лоза должна отвечать правильно.
4. Попробуй зажигать и гасить лампочку по желанию.
5. Попробуй отвечать на вопросы твоих друзей.
6. Попробуй найти предмет, спрятанный твоим другом. Для этого направляй лозу в разные стороны и щелкай на кнопку.
Все эти упражнения лучше делать на природе с друзьями.
Биорамка тоже может врать, постоянно проверяй точность измерений: "2x2=4?". Бывают места, где рамка не работает вообще, бывают дни, в которые она работает плохо. На лозу также действуют помехи. О будущем рамку спрашивать бесполезно, она может показать только вероятное будущее. Биолокатор должен быть спокоен и расслаблен, так что если ты









пьян или хочешь прибить кого-нибудь, то твоя рамка будет врать. Попытайся сохранять равнодушие к своим вопросам, не жульничай, это только навредит.

ЧТО ТАКОЕ БИОПОЛЕ?

Вокруг каждого живого существа есть поле, которое можно замерить обычными приборами. Это поле говорит о силе человека, его мыслях, его болезнях, его настроении. Вокруг неживых объектов также есть поле, которое говорит о форме, содержании, смысле. Все это можно померить биорамкой.

Когда говорят "энергетика", то имеют в виду поле. У девочки дурная энергетика, рядом с нею болит голова, ломит кости и поташнивает (может это просто от перепоя?). Когда человек нездоров, в его биополе образуются дырки. От наркотиков, алкоголя, курения, стрессов энергетика загрязняется, биополе становится уже. На природе биополе очищается и становится шире. Очищается в проточной воде, когда принимаешь душ.

ЧТО ТАКОЕ БИОПАТОГЕННЫЕ ЗОНЫ?

Поля предметов могут суммироваться и приносить вред человеку. Если в каком-то помещении ты плохо себя чувствуешь, значит там плохая энергетика. Если твоя кровать находится в такой зоне, ты будешь плохо высыпаться и болеть. Такие зоны можно найти с помощью лозы. Созданию энергетической обстановки в жилище посвящено искусство Фунь-Шуй (о нем как-нибудь в другой раз).

Неживые поля могут складываться и так, что ты будешь чувствовать себя отлично, тебе будет казаться, что взмываешь ввысь. На таких местах строят храмы и жилища.

ЧТО ТАКОЕ АНОМАЛЬНАЯ ЗОНА?

Поля разных предметов и существ влияют друг на друга. Оставляют за собой след. Поэтому лоза как собака с легкостью находит обладателя.

В некоторых местах земли собраны сильные вредные поля. Обычно это места прибытия пришельцев, кладбища, радиоактивные могильники. В этих местах долго находиться очень вредно. Но там случаются интересные вещи: ведения, миражи, странности со временем и пространством, встречи с существами из параллельных миров. О таких местах известно с древности. Есть множество легенд об острове, где за день проходят годы. Исследовать эти зоны помогает лоза.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я попытался рассказать тебе о главных вещах очень коротко. Многое ты поймешь сам, как только чуть-чуть научишься лозаходству. О многих вещах мы будем рассказывать потом. Лозу можно применять где угодно, все зависит от твоей фантазии и твоей чувствительности. Обязательно собирай все наши приборы и читай "Имплант" дальше, они тебе сильно пригодятся. Пиши, задавай вопросы (о чем хочешь узнать в следующий раз), исследуй с нами!



Palm IIIc

Рубрику ведет Артур Атрохин
http://PalmPilot.spb.ru)

Новости

Андрей Кононович

С Palm VII нелегко сохранять секреты

На Земле есть по крайней мере одно место, куда нельзя приносить Palm VII - это Ливерморская национальная лаборатория Лоренса, являющаяся крупнейшим американским центром ядерных исследований.
Ее годовой бюджет превышает $1 миллиард, а в штате - более 8 тысяч сотрудников. Известна она также и тем, что именно в ней разрабатывалось лучевое оружие.
Причины, по которым Palm VII объявили прибором нон-грата, просты - с его помощью легко украсть самую секретную информацию. Встроенный в Palm VII приемопередатчик, позволяющий без проводов проверять почту и самые последние биржевые курсы, позволяет также и передать секретную информацию - достаточно просто направить его на окно, а притаившийся на некотором отдалении сообщник без проблем примет и запишет ее.
Собственно, ничего необычного в запрете нет - по правилам Министерства энергетики США в засекреченные зоны нельзя проносить электронные устройства, способные передавать информацию при помощи радиоволн.
Но Palm запретили и в несекретных зонах. Дело в том, что размеры Palm VII не больше, чем у дамского кошелька, поэтому его легко случайно пронести в запретную зону. Такими действиями руководство лаборатории надеется защитить своих сотрудников от непредумышленных оплошностей, которые могут иметь тяжелые последствия.
В списке запрещенных устройств также значатся сотовые телефоны, некоторые компьютеризированные часы, камеры, бинокли, электронные записные книжки, радиостанции и записывающее оборудование. Как видим, к делу безопасности американцы подходят весьма серьезно.

Palm строит грандиозные планы относительно средств беспроводной связи с Internet

Руководство компании Palm объявило о намерении сосредоточить усилия на беспроводных средствах подключения к Internet. Такими средствами в ближайшее время должны быть оснащены все органайзеры Palm. Только такое решение позволит составить конкуренцию интеллектуальным сотовым телефонам нового поколения. Причем компания не собирается игнорировать

Владимир Троценко (http://palm.v-lazer.com)

Цветной Палм

Уже 2 года назад 3Com заявлял, что цветной Палм не выйдет в свет до тех пор, пока технологии производства не смогут сохранить традиционные для Palm размеры и малое энергопотребление. Новый IIIc неплохо соответствует указанным требованиям, но если присмотреться поближе, то ты увидишь, что все не настолько в шоколаде, как кажется. Во-первых, IIIc - самый большой Палм из когда-либо выпускаемых (кроме PalmVII, который никогда не продавался в России и даже в Европе). Даже если говорить только о том, что он на 7 мм длиннее, все равно старые волки пальмоюзанья сразу же это почувствуют. Во-вторых, это также самая тяжелая модель Палма на сегодняшний день. 210 граммов - это почти двойной вес Palm V (120 граммов) и ощутимо больше, чем 160 граммов черно-белых моделей серии Palm III. Эту разницу веса ты тоже легко почувствуешь, когда денек потаскаешь свой Палм в кармане. И это в то время, как изготовители сотовых телефонов начали вести между собой войну за каждый грамм!

Хакер> ИЮНЬ ' Y2K

Что еще? Конечно же, IIIc - наиболее совершенная модель Палма на сегодняшний день. Он выпускается с питанием от ионно-литиевого аккумулятора со встроенной логикой зарядки, РЕАЛЬНЫМ индикатором окончания процесса зарядки, процессором EZ 20MHz, флэш-памятью 2МБ, оперативной памятью 8МБ и новой PalmOS 3.5.
Все это упаковано в черный пластик, который так или иначе выглядит более благородным, чем старое темно-серое исполнение (интересно, переключится ли теперь IBM на выпуск своих WorkPad в темно-серых корпусах? :)). Старые пилотоманы будут, думаю, несколько сконфужены новым расположением стилуса. Привычные попытки достать его ногтем указательного пальца терпят неудачу: теперь лучший выбор - ноготь большого пальца! :). Гораздо лучше разработан фиксатор стилуса в корпусе, так что случаи, когда ты пытался достать уже не новый стилус со слегка потертым фиксатором из корпуса старого дизайна, а он вылетал куда подальше, можно списать в историю.
Аппаратные кнопки стали более плоскими и имеют небольшое углубление, так что ты можешь их нажимать стилусом, как на Palm V. Кнопки прокрутки стали двумя раздельными кнопками и "чувствуются" довольно хорошо.
В любом случае ощущение кнопок стало на мой взгляд приятнее: мягче и конкретнее ;).

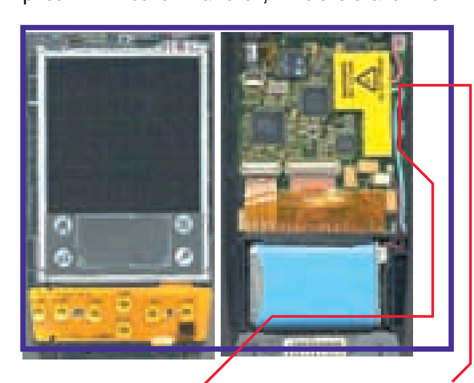
Цветной экран

Одним из основных вопросов был такой: будет ли цветной Палм иметь дисплей с более высокой разрешающей способностью подобно девайсам с Windows CE? Отвечу: нет, экран IIIc все так же работает на 160x160 пикселов и идет с пассивной (не отображающей информации) экранной областью для ввода граффити. Фактически цветной экран выглядит подобно черно-белому, кроме того что он черный в выключенном состоянии. Экранная область ввода граффити тоже черная с белыми символами кнопок. Размер экрана не изменился (ну, плюс-минус несколько микрометров, я не проверял). К сожалению, 3Com опять сделал рабочую поверхность экрана подобной зеркалу, даже в некоторой степени больше, чем у старых моделей. Это никакое не преувеличение - в выключенном состоянии можно в подробностях оценить собственную прическу. "Новые Русские" девушки наверняка оценят этот факт и будут приобретать себе Palm IIIc в качестве навороченного зеркала :).
Далее по теме - подсветка. Как и все TFT-экраны, у IIIc экран подсвечен постоянно. Прежний способ включения-выключения подсветки (удержание нажатой кнопки включения Палма в течение 2 сек) теперь используется для вызова на дисплей движка регулировки ее яркости: уровень подсветки устанавливается в диапазоне от светло-серого до ярко-белого. По-

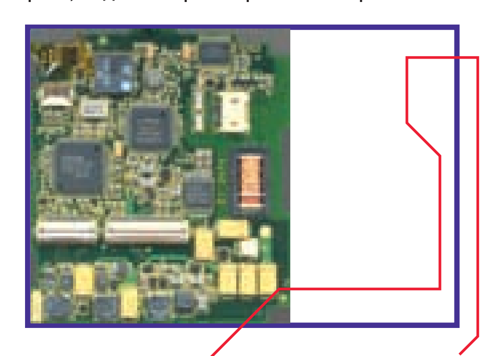


ка я не смог проверить IIIc при ярком солнечном свете, который всегда являлся проблемой для экранов TFT (даже на лучших ноутбуках), но даже при ярком рассеянном свете уровень подсветки при средней позиции движка-регулятора был достаточен для того, чтобы дисплей был хорошо читаемым. В темных или слегка затемненных помещениях даже самая низкая установка уровня яркости подсветки оказывалась достаточной для хорошей работы с IIIc. Это весьма важно, так как яркость подсветки имеет решающее влияние на жизнь элементов питания. Управление яркостью подсветки имеет 128 шагов и может производиться также с использованием кнопок прокрутки после появления движка-регулятора на экране. Кстати: проектировщики Palm Computing могли бы, на мой взгляд, пораскинуть мозгами, "прикрутив" к устройству сверху маленькую щель с пластиковым световодом, который "ловит" внешние яркие дневные солнечные лучи снаружи и рассеивает их за TFT-экраном, как это сделано, к примеру, в цифровых фотоаппаратах AGFA с целью экономии питания - при ярком освещении можно вообще выключить подсветку :).

Качество самого дисплея действительно превосходно! 256 возможных цветов яркие, пикселы четкие. На самом деле пикселы смотрятся даже слишком четкими для их относительно большого размера - жаль, что дисплей не имеет более высокой разрешающей способности. Конечно, "старое" разрешение 160x160 имеет свои преимущества, самое большое из которых, очевидно, совместимость со всем существующим программным обеспечением. На мой взгляд, эта проблема могла быть вполне решена вводом какого-нибудь "режима совместимости" - удваиванием, например, размеров пикселов для старых приложений. Но более высокая разрешающая способность требует также большего количества памяти для ресурсов, изображения и т.д., а также весьма большие требования к мощности процессора для перерисовки пикселов. Кажется, в IIIc это становится



проблемой: хоть он и использует процессор EZ, работающий на частоте 20MHz, перерисовка иконок экрана запуска программ происходит ощутимо медленнее. В конце концов, согласитесь, что 8 бит/пиксел для поддержки 256 цветов - несколько большая работа для ЦПУ, чем прежний однобитный цвет на черно-белых системах. Однако цветной экран - это все же здорово, и даже старые черно-белые приложения



на нем намного лучше читаемы. Время покажет, насколько хорошо будут использовать новый цветной экран приложения третьих фирм. Цвет может найти хорошее применение для улучшения пользовательского интерфейса программ на относительно маленьком экране. Моим любимцем должен стать цветной datebk3, использующий различные цвета для событий различной важности, дней и т.д. Возможности же создателей иконок для этой программы будет ограничивать только воображение. :)

ВНУТРИ PALM IIIC

Конечно же, я должен был посмотреть, что у него внутри, я должен был выяснить подробности его питания и энергопотребления. Если ты любишь технические детали, то читай дальше. Если нет, то просто погляди картинки :).

ВНИМАНИЕ: значок "высокое напряжение" внутри PalmIIIc - это не шутка! Подсветка экрана работает с напряжением более 800V на пиксел, не советую тебе вступать в контакт с таким высоким напряжением! И еще одно предупреждение: не пробуй измерять это напряжение, выход генератора высокого напряжения имеет весьма высокий impedance, попытка измерения напряжения может вывести его из строя!

На изображении выше ты видишь, что литиевая батарея в IIIc довольно большая. По сравнению с 2 батарейками AAA с весом 22 грамм LiIon батарея имеет в качестве добавки к весу еще 44 грамма. Интересен новый дизайн клавиатуры. 3Com использует полностью герметичные клавиши, что делает их весьма стойкими против пыли и грязи. С другой стороны, такую конструкцию дешевле собирать при производстве.

Верхняя сторона "материнской" платы содержит главным образом цепи электропитания и контроллера дисплея. Аппаратные проектировщики постарались на славу ради уменьшения формфактора IIIc, даже за счет несколько более высоких затрат на производство. К уменьшению размеров и одновременно удорожанию привела ус-

Новости

потребности 6 млн. пользователей, уже купивших органайзеры Palm. Как было объявлено, к концу этого года все пользователи этих карманных компьютеров смогут получить беспроводный доступ в Internet. Наиболее распространенным способом такого доступа для владельцев органайзеров Palm станет подключение с помощью специального кабеля к сотовому телефону.

Однако в ближайшее время компания Palm намерена представить новую линию беспроводных устройств, которые будут работать под управлением ОС Palm и будут также оснащены средствами голосовой связи, разработка которых осуществляется вместе с производителями оборудования для сетей сотовой телефонной связи, в том числе и с компанией Nokia.

Руководители компании Palm небезосновательно считают, что для подключения к Internet органайзер Palm подходит лучше, чем сотовый телефон, у него и экран побольше, и кнопки не такие маленькие. Поэтому Palm не собирается уступать сотовым телефонам в конкурентной борьбе за миллиардный рынок беспроводного Internet-доступа.

Sony собирается выпустить Web Walkman

[www.pcworld.com] Японская корпорация Sony собирается в этом году выпустить мобильное Internet-устройство, которое, по замыслу создателей, должно стать Web-аналогом портативного музыкального плейера Walkman, совершившего в свое время настоящую революцию в электронной индустрии.

Это устройство пока и называют Web Walkman, хотя, скорее всего, его официальное название будет другим.

В сентябре 2000 г. Sony планирует начать продажи мобильного устройства, работающего под управлением ПО, лицензированного у фирмы Palm Computing. Это устройство сможет посылать и принимать электронную почту и цифровые изображения, а также работать с программными приложениями от Palm.

Координаты владельца "мобильника" можно вычислить с довольно высокой точностью

Как сообщает газета "Коммерсантъ-DAILY", компания Yahoo! Europe представила новую услугу "Find-A-Friend", которая позволяет установить местонахождение владельца мобильного телефона GSM с точностью до нескольких сотен метров. Сообщается, что возможность определять местонахождение абонента изначально заложена в оборудование GSM. Любой оператор сотовой сети GSM при желании может определить координаты и отследить маршрут абонента. Точность

Новости

пеленгации зависит от числа базовых станций сети и их плотности.

Платная услуга Yahoo! Europe “find-a-friend” (“найди друга”) вводится при технической поддержке британской телефонной компании CellPoint. В ответ на запрос о местонахождении абонента выводится сообщение. Такого рода сервис может вводиться в любой стране, где есть сети GSM.

Возможно, скоро, если ты скажешь подружке, что сегодня задержишься на работе, ей нетрудно будет проверить это. А может стоит перейти на DAMPS? :).

Вышел в свет DREADling - версия DOOM для органайзеров Palm

8 мая вышел в свет долгожданный многими Палмерами DREADling (www.dreadling.com) - версия DOOM для органайзеров Palm по цене $19.98. За эти деньги предлагаются три эпизода (21 уровень), 10 разных монстров, 7 видов оружия и текстур, редактор уровней для Windows и в будущем - игра по инфракрасному порту. В демо-версии доступно только 3 уровня. Поддерживаются все Палмы с ОС 3.0 и выше (скоро и Visor).

Не знаю, чем мотивировали разработчики выход своей программы к российским майским праздникам, но ко дню победы Пилотоманы и думеры получили хороший подарок.

Карманные компьютеры - следующая жертва вирусов?

[www.wired.com] Компьютерные вирусы уже, похоже, стали неотъемлемой частью нашей жизни. О них уже знают, наверное, все, даже те, кто не имеет никакого отношения к компьютерам. Во всяком случае сообщения о недавнем нашествии вируса “I Love You” прошли по всем телевизионным каналам. Однако до сих пор все вирусы поражали только “большие” компьютеры. Но специалисты уже предсказывают, что по мере распространения разного рода интеллектуальных устройств типа бортовых ПК автомобилей, домашних устройств сетевого доступа и подключенных к Internet электронных органайзеров следует ожидать, что будут созданы и поражающие их вирусы.

Хакеры, скорее всего, не замедлят продемонстрировать свое “мастерство” на новой ниве. Но они обычно любят шумные эффекты, чтобы “весь мир вздрогнул” от их творения, поэтому придется немного подождать. Пока миникомпьютерные устройства станут более распространенными, чем сейчас.

Радует только то, что, по мнению специалистов, вероятность создания “универсального” вируса, который может заразить и ПК, и органайзеры Palm, и бортовые автомобильные компьютеры, и домашние сетевые устройства, очень мала.

тановка в конструкцию низкопрофильных танталовых конденсаторов (все эти 5 “желтых кирпичей” внизу справа формируют один большой конденсатор), сборка трансформатора инвертора как бы “внутри” печатной платы - все это составляет весьма успешные детали дизайна, нап-



равленные на сохранение устройством как можно меньших размеров.

На нижней стороне платы расположено большинство функциональных деталей Пальма: процессор, флэш и RAM. Интересно, что 3Com вернулась к использованию обычных SMT-корпусов для процессора и флэш-памяти после использования корпусов типа BGA (ball grid array) в Palm V. По слухам, множество производителей все еще имеют проблемы со сборкой и контролем качества чипов в корпусах BGA :). Для нас с тобой железные “сороконожки” в неBGA’шных корпусах более предпочтительны: на BGA ты не сможешь даже добраться до нужного вывода, чтобы проверить качество или уровень сигнала.

ДВЕ ИНТЕРЕСНЫХ ДЕТАЛИ:

Установлен новый тип MiniSIR (инфракрасного приемника/передатчика). Говорят, у него выше дальность работы - пользователям OmniRemote это наверняка понравится.

Другое изменение: 32kHz кристалл опорной частоты. По идее, точность хода часов реального времени должна стать выше - будем смотреть.

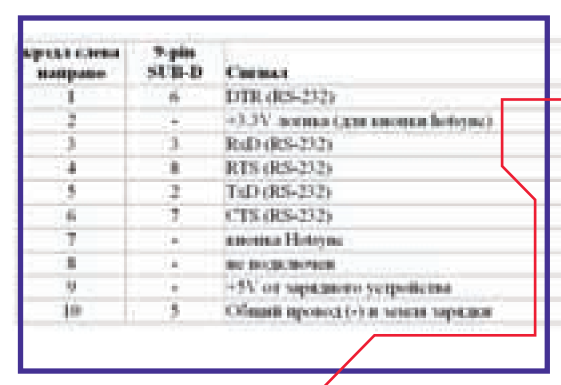
Несколько слов об экране. Он выпускается фирмой Sharp. Единственная выступающая наружу интересная деталь - сложный токопроводящий кабель подключения. Справа - обычный кабель с 4 выводами устройства ввода графической информации (диджитайзера). Меня мучает один вопрос: оставит или нет 3Com свои традиционные расценки в 100$ за восстановление разбитого экрана прежних черно-белых моделей неизменными для IIIc?.. :)

А ты в курсе, что в каждом Palm IIIc живет черный таракан? Невесть за что маленькую плату, на которой смонтирован новый последовательный драйвер и его коннектор, ее производители обозвали “La cucaracha negra”, что в переводе с испанского значит сами теперь знаете что :).

Драйвер - новый чип от Maxim (MAX3386E) - содержит еще один канал передатчика и всего поддерживает 2 канала приема и 3 канала передачи. Дополнительно MAX3386 имеет улучшенную электростатическую защиту, которая является достаточной для новшества: у IIIc больше нет сдвижной защитной крышечки, закрывающей контакты hotsync. Я не уверен на 100%, но я надеюсь, что дополнительный канал передачи использован, наконец, для поддержки необходимого сигнала DTR, который причинял некоторые неудобства на старых моделях Палмов. Одно это решило бы проблему утечки, когда Палм оставлен в крэдле, и дополнительно дало бы необходимый сигнал DTR для ВСЕХ внешних модемов. В прошлом некоторые модемы не признавали уровень сигнала DTR, не соответствующий стандарту RS232. Пока у меня не было времени, чтобы проверить это на 100%, но проблема утечки ушла наверняка. Все уровни контактов RS-232 находятся в 3-уровне (floating), когда последовательный канал закрыт. Жаль, что в основном PalmIIIc (как и PalmV) не страдает от утечки хотя бы потому, что он, стоя в крэдле, хоть как-то параллельно подзаряжается.

КРЭДЛ PALM IIIC

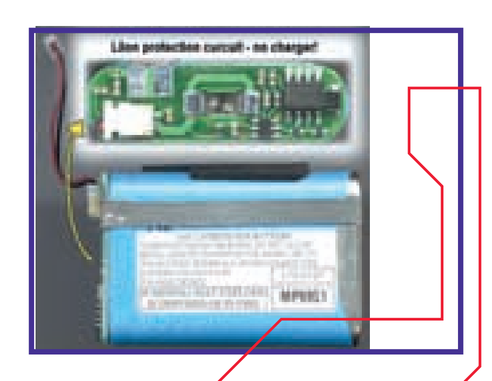
Механически крэдл смотрится точным подобием любого из серии PalmIII, но он черный, как и сам IIIc, и носит на себе гордый логотип “Palm” вместо “3Com”. Немного грустно: как часто одно и то же изделие может изменять свое имя? На моем столе все еще есть крэдл, носящий название “USRobotics”... :). Электрически прежний неиспользованный 9 вывод теперь связан со стандартным гнездом постоянного тока в вилке SUB-D с 9 штырьками, как и в Palm V. Прелесть этого решения в том, что ты имеешь только один кабель на столе. В отличие от Palm V, которому необходимо зарядное устройство, Palm IIIc идет со встроенным управлением процессом зарядки и нуждается только в обычном источнике питания 5V номинальным током 1А. Ты можешь также синхронизировать Palm IIIc в старом крэдле - там всего лишь не подключен 9-й вывод питания. ВНИМАНИЕ: Если ты переделал свой старый Palm III для рабо-



Крэдл слева направо	9-pin SUB-D	Сигнал
1	6	DTR (RS-232)
2	-	+3.3V кнопка (для кнопки hotsync)
3	3	RxD (RS-232)
4	8	RTS (RS-232)
5	2	TxD (RS-232)
6	7	CTS (RS-232)
7	-	кнопка Hotsync
8	-	не подключен
9	-	+5V от зарядного устройства
10	5	Общий провод (-) и земля зарядки

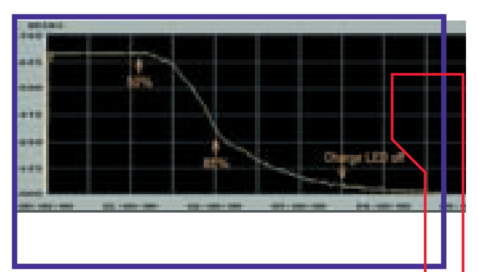
ты от аккумуляторов и подзарядке его от крэдла с использованием 9-го вывода, то ни в коем

случае не используй его с крэдлом и блоком питания от IIIc - его источник питания не является зарядным устройством и не имеет никакого управления процессом зарядки! С другой стороны, ничто не мешает тебе подключить к крэдлу Palm IIIc свое зарядное устройство, раз уж в его конструкции заложено соединение 9-го вывода в нужное место, и использовать эту связку для зарядки твоего переделанного Palm III.



ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ И ПОТРЕБЛЕНИЕ ТОКА

Новый IIIc имеет удивительно устойчивую систему питания. Он достаточно долго работает без зарядки, хотя этот параметр больше чем когда-либо зависит от условий работы, особенно от яркости подсветки.
На рисунке выше ты можешь видеть ионно-литиевую батарею, используемую в IIIc. Наиболее вероятно, что она выпущена фирмой SAFT и имеет емкость около 1400mAh. Как и все батареи типа LiIon, она идет со схемой защиты. Эта схема заботится о том, чтобы не перезарядить или чрезмерно не разрядить батарею. Так как потребляемый схемой PalmIIIc ток примерно такой же, как у IIIx или PalmV(x), IIIc имеет большое время хранения данных в выключенном режиме (standby). Я думаю, что ты можешь хранить IIIc по крайней мере 5-6 месяцев без подзарядки и без риска потерять данные. Конечно же, ты купил свой IIIc не для хранения, а для использования - так как долго ты можешь работать с ним от одной зарядки? Ответ: от 4 до 20 часов, и это на 90% зависит от яркости подсветки. В неактивном режиме (просто включен и бездействует) IIIc потребляет 60mA с минимальным уровнем подсветки и 300mA с максимальным. Вычитая 20mA, потребляемых процессором и остальной частью схемы, потребление цветного экрана изменяется от 40mA до 280mA! Таким образом, устанавливая уровень яркости подсветки в минимально необходимый режим, ты увеличиваешь срок работы Палма от одной зарядки. Это приятная новость для любителей поиграть на Палме, так как теперь различием между потреблением тока при простое и при интенсивном использовании процессора можно пренебречь :). На черно-белых моделях Палмов загруженный процессор потреблял почти втрое больше энергии, чем незагруженный. Palm IIIc с полным уровнем яркости потребляет при незагруженном процессоре 300mA, а при загруженном 330mA, что всего лишь на 10% больше.
Palm IIIc оснащен красным индикатором зарядки, расположенным вверху (кстати - очень аккуратная конструкция световода), который показывает реальный статус текущей зарядки. Подобно всем LiIon системам, батарея IIIc заряжается в комбинации “сперва постоянный ток, после постоянное напряжение”, поддерживаемой встроенной логикой зарядки. Начальный ток зарядки (около 670mA) остается на постоянном уровне до тех



пор, пока не будет достигнуто напряжение батареи - обычно 4.3V. После этого зарядная логика переключается в режим постоянного напряжения, и ток постепенно стремится к нулю. Когда ток зарядки падает примерно ниже 50mA, индикатор зарядки выключается - батарея считается полностью заряженной. Полный процесс зарядки батареи длится не более 4 часов, но из-за высокого начального постоянного тока уже после где-то часа зарядки батарея принимает примерно 50% номинальной емкости. Ниже можно рассмотреть диаграмму тока зарядки. Процент на кривой статуса зарядки - состояние заряда батареи в указанное на нижней оси время.

Нет необходимости упоминать, что IIIc может подзаряжаться в любое время без риска побочных эффектов. Батареи LiIon не имеют эффекта памяти или ему подобного. Странно: когда ты включаешь IIIc, находящийся в крэдле, индикатор зарядки всегда включается, даже если батарея полностью заряжена. IIIc, находясь в запитанном крэдле, не потребляет ток от батареи. Если в крэдле яркость включенного Палма установлена в максимум, начальный ток зарядки падает примерно до 350mA, поэтому процесс зарядки будет более долгим, и с этого момента и до конца зарядки ток в любом случае будет низок. Если яркость подсветки установлена в минимум, процесс зарядки почти не зависит от того, включен ли Палм или нет.

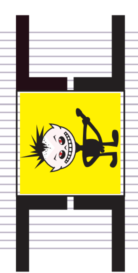
НОВА PALMOS 3.5

Обновления в OS 3.5 незначительны - как всегда, Палм не особенно идет на перемены, дабы не отправлять в утиль кучу ранее написанных приложений. Наиболее видимое различие - естественно, поддержка цвета, цветные иконки, цветные кнопки и т.д. Имеется другое, на мой взгляд очень незначительное, улучшение: меню команд, которое всплывает после прорисовки командного штриха примерно на 3 секунды, предлагая наиболее часто используемые команды в виде иконок. Наконец, Datebook имеет экран для ToDo, что уже давно было реализовано в datebk3, то есть тут Палм немножко припоздал с усовершенствованием :). Я был полностью разочарован тем, что встроенные приложения очень слабо используют поддержку цвета. Даже мой старый Timesystem напечатал субботы и воскресенья красным цветом, а тут... Мммда... Я думаю, что скоро должна появиться очередная модификация OS, дабы показать миру все настоящие прелести цветного экрана.
Недостаток OS 3.5 в том, что она кажется медленнее в работе. По крайней мере, намного медленнее происходит обработка экрана, иногда ты можешь наблюдать в подробностях процесс перерисовки иконок. Ладно, допускаю, что пришло время для нового “VZ”, совместимого с DragonBall процессора от Motorola, работающего на частоте 33MHz.
В качестве сравнения: в одной из любимых мною игр - карточном пасьянсе - Palm Vx успевает прорисовать 21 экран, в то время как IIIc не успевает перерисовать 6 в одной и той же программе. Это более чем в 3 раза медленнее! На самом деле быстродействия инертного жидкокристаллического дисплея Palm Vx даже недостаточно для того, чтобы успевать перерисовывать экраны с той скоростью, с какой их выдает ему система. Я полагаю, что поддержка цвета в IIIc не может быть единственной виновницей замедления работы системы в целом. Надеюсь, что Palm позаботится в будущем об аппаратном или программном ускорении работы экрана.

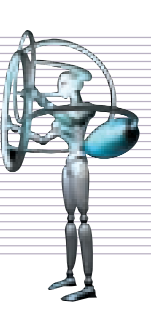
РЕЗЮМЕ

OK - первая цветная модель Палма увидела свет и явилась, несомненно, не самым плохим цветным устройством на рынке. Ты бы, конечно, мог купить IIIc, если бы не наличие на рынке моделей PalmV(x). По-моему, ты должен дважды подумать, хочешь ли ты носить с собой в кармане больший по размерам и весу компьютер для решения своих повседневных задач только ради поддержки цвета. Несомненно, IIIc не мультимедийная машина. Средний пьезодинамик, относительно маленькая память, медленный процессор и ограниченная разрешающая способность дисплея - вот факты, которые отвергают мультимедиа в этой модели. Но я не сомневаюсь, что скоро мы увидим очень хорошие, полезные приложения для IIIc, которые сделают цветной экран незаменимо полезным.
Palm неплохо решил проблему питания предыдущих цветных КПК: если ты работал с Palm V и тебя устраивало его питание, то питание Palm IIIc тебя также устроит. Если ты планируешь обновить свой старый Palm III, то тебе обязательно понравится система с подзарядкой. Забудь проблему с батарейками! Не забывай также, что IIIc имеет 8МБ оперативной памяти, что для устройств, работающих под PalmOS, более чем достаточно, имея ввиду малый размер прикладных программ - их можно загружать в IIIc тоннами, и проблемы с нехваткой памяти возникнут, если только ты собираешься разместить в ней десяток-другой томов “Большой Советской Энциклопедии”... ;))) Я уверен, что Палм IIIc будет иметь успех - кто сказал, что ты можешь иметь только один карманный ПК :)? Я сохраню мой Палм V для ежедневной работы из-за его уникального форм-фактора. Но я к тому же буду наблюдать и за рынком софта для IIIc и пробовать избавиться от прошлых черно-белых иконок на экране Палма...

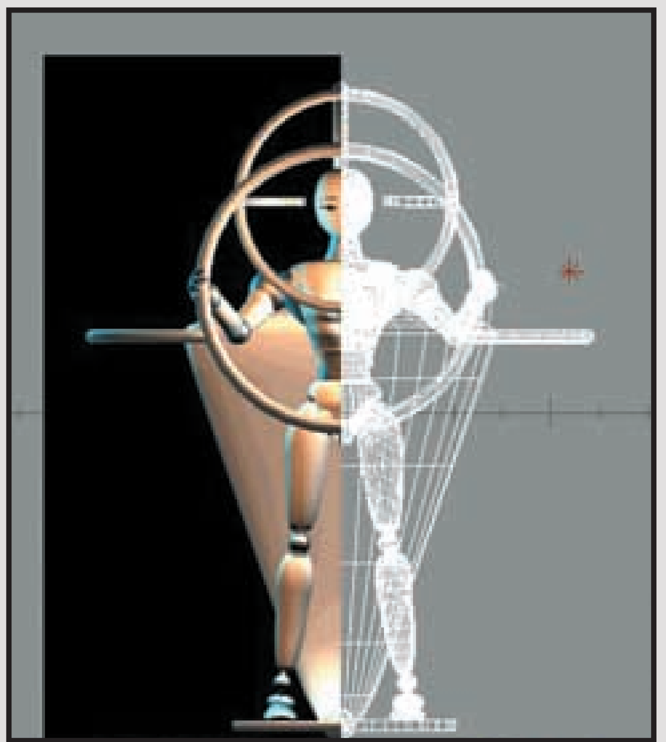




ГЕЙМЕРЫ И СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА MICROSOFT



Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)



Недавно наши информаторы в Microsof сообщили нам, что Мелкомягкие готовятся к тотальному завоеванию рынка компьютерных игр с вытеснением оттуда всех возможных конкурентов. Для этих целей M$ проводит глобальное статистическое исследование потенциальных клиентов с целью определить: почему люди играют в компьютерные игры, как, когда и каким образом они это делают. Для этого в операционных системах MS Windows 95/98/NT/2000 спрятана специальная прога Game Track, которая ведет логи, когда и во сколько была запущена какая-либо игра, сколько в нее гамились, каких результатов добились и т.д. Потом, во время выхода в Сеть, эти логи отсылаются куда надо, а наивный юзер в это время и в ус не дует, качает себе очередной кряк и считает себя кул хацкером.

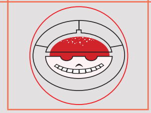
Дабы помешать коварным планам Майкрософт, наши доблестные агенты, рискуя жизнью, героически взломали сверхсекретный сайт этого проекта и выкрали один из ключевых материалов. В тот момент, когда агент X, радостно потирая руки, дочитывал последний абзац текста, сработала антихакерская защита Microsoft, и Windows дала процессору команду на самоуничтожение... В больнице, куда он попал в результате взрыва компа, наш чел (имя не разглашается в интересах безопасности) сумел пересказать мне в личной беседе суть того текста. Больше он ничего не вспомнит, поскольку его дыхательным аппаратом управлял компьютер с Windows. Секретная программа Antihacker Seek & Destroy на этот раз не глюканула... RIP.

Предупреждение: после прочтения статью уничтожить, а все оставшиеся в журнале страницы перенумеровать, чтобы не вызвать подозрений.

Что о тебе знают в Microsoft

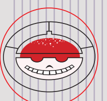
Речь в том отчете шла о тебе, приятель. Ну, не персонально о тебе, а таких как ты - геймерах. Кто они такие, зачем, когда и в какие игры они играют и что нужно сделать, чтобы они понесли свои бабули в лапы Биллу Гейтсу. И вот какая интересная классификация у них вышла. Итак, какие геймеры существуют в природе:

1. начинающий геймер
2. беспорядочный геймер
3. геймер на работе
4. геймер после работы
5. геймер вместо работы
6. маньяк жанра(ов)
7. онлайновый боец
8. жилец виртуала

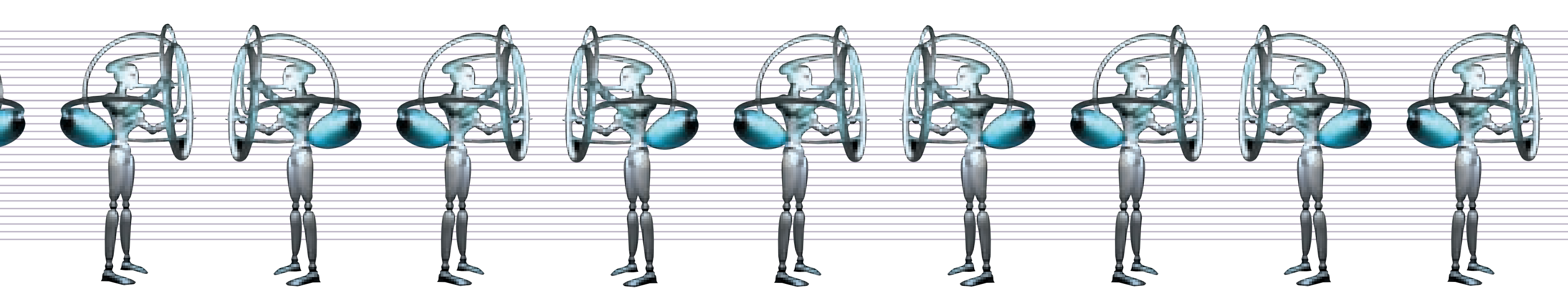


Начинающий геймер это тот же всем знакомый ламер, только на игровом поприще. Причем нормальных геймеров он бесит еще сильнее, чем ламер нормальных юзеров, поэтому по отношению к этому индивидууму можно испытывать только одно желание: надрать ему как следует его жирное игровое поприще! Определяется он легко: это обычно чел, который недавно купил комп и просто еще не успел подсесть на игры или хотя бы определиться, что ему нравится, а что - нет. Гамит все подряд, что под руку попадет, причем впадает в крайности, от дикого восторга по поводу любого отстоя до упертого скепсиса по поводу даже самых кульных игр. Это - одна из ключевых целей секретного проекта Майкрософт. Он больше всего покупается на всякую рекламную лабуду и любое дерьмо, при определенном промывании мозгов может принять за шедевр - поскольку сравнивать не с чем.

Беспорядочный геймер отличается от начинающего тем, что он не обязательно новичок. Человек может юзать комп (и игры в том числе) годами и оставаться беспорядочным геймером. Обычно это люди, которым игры вообще неинтересны, либо у них катастрофически не хватает на это времени. Распространенные примеры: немолодая женщина, которая работает с компьютером по необходимости (первый случай) или бедняга с очень ограниченным доступом к компу (второй случай). Беспорядочный геймер играет редко и тоже только в то, что есть под рукой. Чаще всего под рукой бывают виндовые пасьянсы, сапер или что-то времен Doom. Малопривлекательный клиент для Microsoft, поскольку вряд ли будет покупать любые игры.



Геймер на работе является апгрейдом беспорядочного геймера с точки зрения отношения к играм. Это первая в нашем списке категория игроков, которая их любит. В отличие от предыдущего типа, геймер на работе играет не для того, чтобы убить свободное время, а потому что это ему по кайфу. Иногда среди этих людей встречаются очень увлеченные перцы, но они не могут перейти на следующую ступень из-за неимения компа дома и невозможности его заимения. К тому же, геймеры на работе обычно не дости-



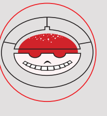
гают вершин игрового профессионализма, поскольку не могут уделять играм достаточно времени. Предпочитают незагрузочные жанры, чтобы можно было поиграть 10 минут и вырубить игрушку, когда в комнату зайдет начальник. Также предпочитают игры, в которые можно играть без звука. Не самый привлекательный клиент для Microsoft, но и не совсем потерянный.

Геймер после работы может успешно сочетаться с геймером на работе. Это стандартный тип, к которому относится подавляющее большинство игроков. Умеренная и разумная увлеченность при наличии неограниченного доступа к компьютеру дает в итоге такого среднестатистического игрока. Они редко играют в многопользовательские игры, а если и играют, то не забираются высоко по ладдеру и вообще не добиваются каких-то значимых успехов - мастерства не хватает. Их не встретишь в компьютерном клубе, на гейм-пати или на турнире, зато они часто покупают игровые издания, чтобы быть в курсе событий. Геймер после работы - первый тип геймера, который активно покупает игры, поэтому Майкрософт прилагает все усилия, чтобы завоевать именно этот слой населения. С другой стороны, байда с рекламной шумихой (как в случае с начинающим) проходит уже не всегда. У этого типа игроков уже есть определенный опыт, они могут отличить полигон от спрайта, Билла Гейтса от Билла Клинтона и дерьмо от какашки. К тому же независимые игровые издания и сайты в И-нете, которыми они уже вовсю пользуются, тоже отнюдь не способствуют распространению всеобщей покорности воле Microsoft. Как видишь, в этом направлении основная задача мелкомягких состоит в устранении всего немелкомягкого, во что можно поиграть, и всего немелкомягкого, что можно про игры почитать. После этого всенародная геймерская любовь им обеспечена.

Геймеры вместо работы это те счастливчики, которым не нужно ежедневно с утра уходить в контору/на стройку/на "дело" и т.д., и они могут весь день провести у экранов монитора. Сюда относятся школьники (чревато отчислением из школы), студенты (чревато отчислением из института), безработные (чревато смертью от голода) и отдельные личности, чья работа состоит в написании статей на игровую тематику (чревато океванием от круглосуточного сидения за компом). Этот тип, наконец, достигает того, чего не хватало всем предыдущим - мастерства! Обычно геймеры вместо работы стараются охватить как можно больший спектр игр и жанров, проще говоря, сметают с прилавков всю свежатину по мере поступления. Однако это не значит, что они играют без разбора во все подряд. У геймеров вместо работы хватает времени, чтобы хорошо разбираться почти во всех игровых направлениях, читать соответствующую онлайн и оффлайн периодику, тусоваться в игровых конфах, чатах и т.д. У них есть свои игровые предпочтения, основанные на личном вкусе, объективном качестве игры и т.д., но никак не на рекламе. Это последний тип геймеров, которых, при определенном старании, может охмурить Мелкософт, и то только потому, что эти фанаты стараются не пропустить ни одного релиза.

Маньяк жанра(ов), в отличие от геймера любого типа, развивается не вширь а вглубь. Слепая фанатичность сменяется у него маньячной страстью к одному жанру (иногда нескольким). Он знает все, что только можно знать о любимом жанре, и даже чуть больше. Он играет во все игры своего жанра (на остальное времени жалко). Набор посещаемых в Сети сайтов ограничен жанровыми рамками. Этих геймеров уважают на любой борде и на любом чате (впрочем, на чаты им тоже времени жалко) - ведь они высочайшие мастера в своем деле. Они общаются только с себе подобными, используют свой жаргон, сочиняют и рассказывают друг другу им одним понятные анекдоты. Мечта их жизни - заиметь выделенку и стать крутым онлайновым бойцом. Впрочем, чаще всего эти люди апгрейдятся в следующий тип довольно быстро и даже без выделенки. Единственная причина, почему маньяк жанра может не стать онлайновым бойцом, это траблы с Инетом (отстойная связь, нехватка денег и т.д.) Излишне говорить, что Биллу Г. нечего и думать о склонении этих стальных перцев под свое крыло, если только он не родит шедевр в том самом жанре. (Да, я сказал, что маньяки играют во все игры жанра, но это не значит, что все эти игры им нравятся)

Онлайновый боец это маньяк жанра, достигший своей мечты и вышедший на просторы Интернет. Это рафинированный, элитный тип геймера. Они становятся чемпионами в интернетовских турнирах. Все свободное время уходит у них на оттачивание мастерства. Они состоят в командах, кланах, группах, движениях. У них ежедневные тренировки по расписанию. В жизни им ничего не нужно, кроме низкого лага. Они продолжают движение "не вширь, а вглубь" и играют уже не в один жанр, а в одну конкретно взятую игру. Нельзя быть хорошим онлайновым бойцом, размазывая свои усилия по нескольким играм. Для этих людей игра становится не развлечением, а смыслом жизни. У меня даже не повернется язык назвать их геймерами. В реальной, не виртуальной жизни, они могут заниматься только чем-то связанным с их игрой - организовывать турниры, участвовать в разработке сиквелов, читать лекции в университете молодняку (шутка, а жаль). :) Онлайновые бойцы вызывают немереное уважение всех остальных типов геймеров, даже следующего, последнего типа, поскольку именно они стоят на вершине игрового искусства. Майкрософт отдыхает хотя бы потому, что бойцы мало интересуются ДРУГИМИ играми.



Жилец виртуала может и не достигнуть таких впечатляющих результатов как предыдущий тип, поскольку им не до тренировок, турниров и прочего. У них даже на Интернет времени нет. У них ни на что времени нет. Реальная жизнь отсутствует как класс. Им очень жалко каждую секунду, выброшенную на еду, сон и отправление естественных потребностей (кроме этих трех действий они не делают в мирской жизни ничего), и поэтому они стараются максимально сократить потраченное на них время. У них нет семьи, друзей, врагов... в реальной жизни. Их жизнь течет своим чередом в виртуале, в мире компьютерных игр, почти не соприкасаясь с внешним миром. Это обреченные люди, поскольку из этого состояния, как из комы, почти никто не выходит. Этот последний тип мог бы стать хорошей статьей дохода для Майкрософт, если б не был таким малочисленным. В поисках новой дозы своего наркотика жильцы виртуала проглотят что угодно, независимо от того, навязали им эту игру или они сами ее выбрали.
Именно поэтому жильцы виртуала долго не живут.

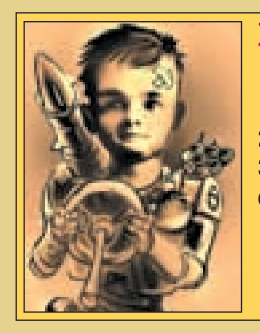
Вот такая история, приятель. Прикинь для себя, к какой категории ты относишься и какие у тебя шансы быть зомбированным довольно мелкой и весьма мягкой компанией. Да, и сотри из каталога windows файлы gametrack.exe и seek_destroy.exe...



Команда Х: Мед.Осмотр

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

От автора: вашему вниманию предлагаются результаты медицинского обследования так называемых "авторов" Х. Мы попросили их назвать несколько игр, в которые они в данное время играют, а также выразить свое отношение к этим, так сказать, продуктам жизнедеятельности мировой гейм-индустрии. Думаю, результат не нуждается в комментариях, и теперь вы сами увидите, к чьему мнению вы прислушивались и кого считали авторитетными людьми.



Холод

1. MechWarrior 3 (и весь бэттлтек)
2. Need For Speed
3. Любые авиасимы

Выдержка из истории болезни:

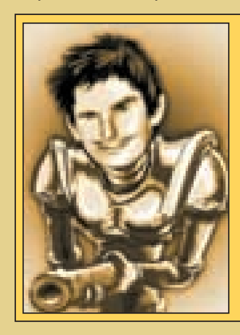
ДОСТУП К ИНФОРМАЦИИ ЗАКРЫТ

Диагноз:

За этим больным мы наблюдаем давно. Всем читателям уже известно, что он - неизлечимый маньяк. У нас есть неопровержимые данные что он использует специальный мод для NFS - в игру добавляются бабульки с клюшками, а все машины преображаются в... да, да, в нее самую, в Бешеную Антидевственницу. Но вот что интересно с медицинской точки зрения: зачем Холод играет в MechWarrior и в авиасимы? Первое понять еще можно: поливая бабулек из пулеметов, лазеров, шмазеров и прочих ракетниц, можно добиться неизмеримого прироста КПД в сравнении с охотой на одиночные особи на Бешеной. Но вот авиасимы... Таранить в воздухе случайно пролетающих бабулек-парашютисток - занятие неблагодарное. Остается последняя, ужасная, но единственно верная догадка: больной, сидя за компом в ночной тиши, наносит ракетно-бомбовые удары по скоплениям бабулек и складам их клюшек. Поистине, страшный недуг мучает психику этого человека!

Курс лечения:

Увы, но медицина здесь бессильна... Доктор сказал - в морг, значит в морг.



M.J.Ash

1. Quake 3
2. Archimedean Dynasty
3. Digger

Выдержка из истории болезни:

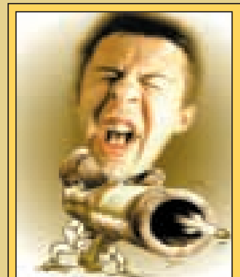
На данный момент мое отношение к компьютерным играм выражается в завистливых взглядах, которыми я одариваю выставленные пиратами на продажу ряды компакт-дисков. Дело в том, что пока мой комп не подвергнется тотальной модернизации, любая попытка поиграть на нем в какую-нибудь новейшую игруху сильно смахивает на сеанс мазохизма. Приходится утешать себя шаблонной фразой, что "времени на игры у меня нет"... Хотя я прекрасно понимаю всю лживость этого утверждения.

Диагноз:

Больной явно страдает раздвоением личности, клаустрофобией и маниакально-депрессивным психозом. Первое проявляется в том, что он утверждает, будто бы не может играть на своем компе в современные игры, и в то же самое время указывает Quake 3 в качестве фаворита. Второе видно из странного выбора двух других игр: Archimedean Dynasty (действие происходит под водой) и Digger (действие происходит под землей). Очевидно, что в депрессивной стадии психоза пациент стремится ухудшить свое подавленное клаустрофобией состояние, заставляя себя играть в игры с замкнутым пространством.

Курс лечения:

Pokeman два раза в день через час после еды, Deer Hunter по утрам для привыкания к открытым пространствам, Who Wants to Be Millionaire и You Don't Know Jack по одному разу в день чтобы проблеваться (полезно для очищения желудка).



Maxx

1. Heroes of Might and Magic 3
2. Unreal Tournament
3. Lines, Tetris

Выдержка из истории болезни:

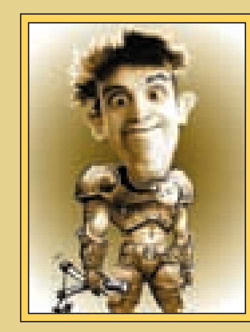
Люблю поиграть в минуту, когда хочется кого-нибудь задушить, так что если бы не игры, я бы давно сел :)))))! Зачем нужны? А хочется просто!!! :)))))

Диагноз:

Налицо маниакальные тенденции. Больной осознает, что он - потенциально опасный для общества индивид ("я бы давно сел"). В то же время игры для него являются субститутом (т.е. заменителем) нормальной половой жизни (больной объясняет, что играть ему нужно потому, что "хочется"). Если сложить воедино две эти составляющие, то мы получаем сексуального маньяка на игровой почве. Стоит отметить пунктуацию больного. Если все эти смайлики отражают реальное выражение его лица, то он, вероятнее всего, является невменяемым.

Курс лечения:

Подлежит содержанию под стражей в специализированной лечебнице. Ни в коем случае не возбранять доступ к компьютеру! В момент начала приступов ("когда хочется кого-нибудь задушить") насильно усаживать за Tetris или Lines. Похоже, это помогает.



SINtez

1. Rouge Spear (Rainbow Six)
2. Unreal Tournament
3. Interstate'76
4. Worms 2
5. Delta Force

Выдержка из истории болезни:

История болезни удалена в результате атаки хакеров

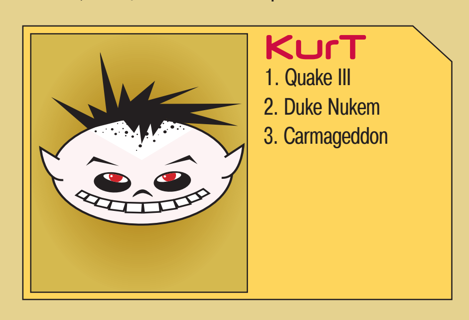
Диагноз:

Таинственное исчезновение истории болезни серьезно затрудняет постановку диагноза данному пациенту, однако с большой долей вероятности можно утверждать, что он очень опасен и, скорее всего, безнадежен. Все его любимые игры так или иначе относятся к жанру action - здесь и классический многопользовательский 3D шутер, и симулятор спецназа, и дорожные войны, и просто какой-то червячный беспредел (одна из самых жестоких игр за всю историю гейм индустрии). О чем это говорит?

Этот человек любит и ценит разнообразие в рамках одного единственного стремления - убивать. Делает он это, по нашим сведениям, виртуозно и безжалостно, будь то международный террорист или розовый червячок. У некоторых врачей появилась теория, что больной не только вменяем, но и вообще не болен! Надо заметить, что это серьезно осложняет и ухудшает ситуацию.

Курс лечения:

Единственным возможным лечением нам представляется расстрел пациента с использованием наиболее разрушительных видов оружия из арсенала Worms 2, таких как напалм, авиационные бомбы и проч.



KurT

1. Quake III
2. Duke Nukem
3. Carmageddon

Выдержка из истории болезни:

Замочи его! Замочи! Как бывает приятно сломать комунибудь череп, переломить позвонок в 5 местах, оторвать руки с ногами, сделать мясную отбивную из депутата гос. думы... Список можно продолжать до бесконечности. Все-таки в реале такого не сделаешь. :-(А иногда так хочется!

Диагноз:

Ну, тут и неспециалисту все ясно. Комментировать нечего, диагноз очевиден. Остается добавить, что необходимые меры уже приняты: предупредительные письма с фотографией больного разосланы всем депутатам гос. думы- теперь их службы безопасности будут открывать огонь в момент обнаружения означенного лица. Пациент крайне опасен не только для депутатов: обратите внимание на его фразу "список можно продолжать до БЕСКОНЕЧНОСТИ"! С другой стороны, эту фразу можно истолковать иначе: "бесконечность" это полное отсутствие конечностей. Таким образом, речь здесь идет о списке отрывания рук, ног и прочих позвонков. Очевидно, KurT лишает своих жертв и других конечностей, не перечисленных выше.

Курс лечения:

Единственное, что возможно сделать в таком тяжелом случае, это полностью оградить пациента от общения с нормальными людьми. Ему предписывается пожизненная работа в журнале Хакер, где он будет находиться в обществе таких же маньяков, садистов, психопатов и извращенцев.



Mail

Выдержка из истории болезни

Типа, я вообще не играю... Ну, в смысле, вообще - это когда трезвый, точнее, нет: когда я трезвый, я, наоборот, не играю. А вот под пивко можно. Причем играю только в одну игру. -) В ХалфЛайф Каунтер-страйк ... Иногда прикольно по сетке поиметь всех; жалко, с Синтезом и Холодом не играли ни разу, а то б я им показал. -)))))))

Диагноз:

Больной страдает тяжелыми расстройствами психики на сексуальной почве, которые осложняются неизлечимой стадией алкоголизма. В момент, когда пациент погружается в алкогольную нирвану, его начинает обуревать желание "поиметь всех по сетке". Речь, очевидно, идет о какой-то извращенной форме группового полового акта, однако, что именно скрывается за термином "по сетке", нам так и не удалось выяснить. Примечательно, что сексуальные желания распространяются и на коллег больного: неких Синтеза и Холода. Причем здесь мы имеем дело с ярко выраженной формой эксгибиционизма. Обратите внимание, что за характерной фразой "я бы им показал" следует мега-смайлик, призванный изобразить степень удовлетворения, которое испытает пациент, если ему удастся "показать им" это.

Курс лечения:

Лечение рекомендуется комплексное. От алкоголизма - Last Call (симулятор бармена). Перенесем алкогольную зависимость в виртуал. От сексуальной озабоченности - Tomb Raider (хотя бы разрядится немного). От эксгибиционизма - любую игру, которая поддерживает скины. Пусть подберет подходящие...



Dan Shepovalov

1. Descent Freespace 2
2. Video Strippoker 2
3. Delta Force 2

Выдержка из истории болезни:

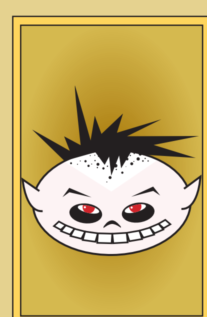
ДОСТУП К ИНФОРМАЦИИ ЗАКРЫТ

Диагноз:

Этот больной - единственный из всего "коллектива", кто внес в свой список игру с эротическим уклоном. У многих других пациентов также обнаружены расстройства психики на сексуальной почве, хотя они и не указывали явно эротических игр среди своих фаворитов. Таким образом, можно только гадать о степени сексуальной озабоченности данного индивида.

Курс лечения:

Пациенту показаны игры, развивающие жестокость, такие как Carmageddon, Soldier of Fortune, на худой конец подойдет и Quake. При правильном развитии лечения это даст нейтрализацию ненужных устремлений, хотя возможны и осложнения в виде появления садизма на сексуальной почве.



Roman Hady

1. Fallout I
2. Fallout II (был бы третий - написал бы) ;)
3. Age of Empires
4. Warcraft I (именно первый!)
5. F19 (угу-мс, а еще Retaliator) :))

Выдержка из истории болезни:

CENSORED

Диагноз:

Обратите внимание на строчку с авиасимуляторами. Там стоит три названия: "F19", "УГУ-МС" и "Retaliator". Если по первой и третьей игре нам легко удалось найти информацию, то вторая игра не фигурирует ни в одном списке пресс-релизов. Более того, мы даже не смогли узнать о такой модели самолета или вертолета. Очевидно, больной имеет доступ к сверхсекретным военно-авиационным разработкам, что делает его крайне опасным.

Курс лечения:

Пожизненное содержание в одиночной палате спецлечебницы особого режима или выдворение из страны по подозрению в шпионаже.



Выдержка из истории болезни:

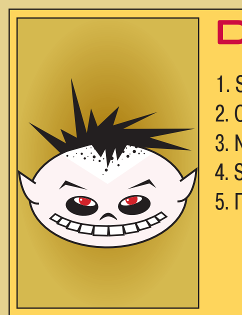
Какое место занимают игры в жизни? Q3 - довольно большое, а остальные никакое - просто расслабуха. Когда есть свободное время, совсем не плохо посидеть часок-другой. Что касается отношения к кампутерным гамесам вообще, то, думаю, вреда от них нет. Главное, чтобы не мешали всему остальному. :]

Диагноз:

Больной умело маскируется под здорового члена общества. Он не собирается никого "поиметь", "замочить" или переломить позвоночник в пяти местах. Однако не стоит питать иллюзий. Пациент болен, причем серьезно. Тут нужно сделать пояснение: Napalm - новый человек в команде, он является членом известного российского Q3 клана Red Devils. А туда, как известно, здоровых людей не берут. Поэтому за безобидной фразой о Q3 про "довольно большое место в жизни" скрывается абсолютно нездоровый маньячный фанатизм. Дело осложняется его приверженностью к AoE2. Совершенно понятно, что нормальный (то есть НЕ нормальный) Ку3 боец не будет играть в стратегию типа AoE. И этот факт еще больше запутывает ситуацию с психическим состоянием больного.

Курс лечения:

Больному назначены ежемесячные процедуры по обзору мировой Q сцены на страницах X. Лечению он все равно не подлежит, так пусть хотя бы товарищам по болезни помогает...



Docent

1. Soldier of Fortune
2. Carmageddon 2
3. Need for Speed 5
4. Sims
5. Горький-17

Выдержка из истории болезни:

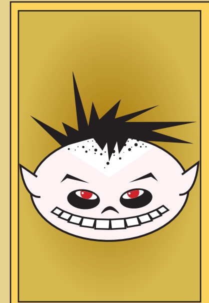
Как приятно бывает, например, придя домой с хреновым настроением, когда кажется, что "весь мир мне объявил холодную войну", включить Quake, Soldier of Fortune или Carmageddon и ОтОрВаТьСя, особенно по сети! Представить, что твой виртуальный соперник - это тот самый гад(ы), который наложил сегодня тебе кучу на голову, и разнести ему башку из шотгана или поджарить из огнемета, ну или, на крайний случай, размазать его по асфальту, кому что больше нравится. :)

Диагноз:

Паранойя, мания преследования, маниакально-депрессивный психоз, склонность с садомазохизму. Больной утверждает, будто весь мир объявил ему войну, причем холодную, будто ему наложили на голову какую-то кучу и предлагает в связи с этим откуда-то "оторваться". Кстати, насчет "оторваться" см. курс лечения:

Курс лечения:

Для удовлетворения мазохистских стремлений больному рекомендуется общение с другим пациентом, проходящим по делу под именем KurT. Последний, помнится, порывался кому-то что-то "оторвать", ну а этот очень хочет "оторваться". Нам думается, они найдут общий язык.



Kode Master

1. Thief 2: The Metal Age
2. Unreal Tournament
3. Worms Armageddon

Выдержка из истории болезни:

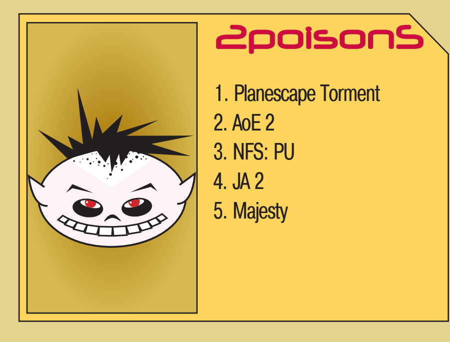
Я все еще продолжаю постоянно покупать игры, но, как это ни странно, перестаю в них играть. Принесешь домой стопку дисков, поставишь игры, убедишься, что все это вторично и уже где-то было, и откладываешь эти игры подальше. Уже очень давно не делали ничего по-настоящему нового, даже обидно до жути. А по поводу места в жизни... да просто люблю я это дело. Хорошо время убивает...

Диагноз:

Интересный случай: больной покупает игры, но не играет в них. Значит, он использует их в каких-то других целях. Но в каких? По нашим каналам мы установили, что он проделывает с играми следующие действия: запекает их в духовке при температуре 120 градусов с чесночным соусом; спускает их на веревочке с балкона, стараясь привлечь внимание прохожих, и т.д.

Курс лечения:

В принудительном порядке заставить больного играть в компьютерные игры. Если будет отказываться и буйствовать - связать, прикрутить изолентой джойстик к руке и так устраивать игровые сеансы: сначала по 10 минут в день, потом по 20 и т.д. до полной геймеризации.



Выдержка из истории болезни:

Меня всегда кидает из жанра в жанр: если месяц играю в РПГ, начинает тянуть на что-то менее загрузочное, например, на FPS. Месяц бегаю по коридорам с ракетницей - тянет базы строить, юнитов разводить. Но любимые жанры все равно: РПГ и стратегии. Игры занимают огромное место в жизни - для меня это действительно альтернативная реальность.

Диагноз:

Судя по всему, больной действительно живет в какой-то "альтернативной реальности", то есть в мире собственных галлюцинаций. Хотя, возможно, кое-что из его бреда имеет отношение и к реальному миру. Его неоднократно видели бродящим по редакции и совершающим приседания и так называемые стрейфы. Что касается его метания "из жанра в жанр", то это типичные симптомы шизофрении.

Курс лечения:

Так как не представляется возможным вывести пациента в нашу реальность, его рекомендуется полностью погрузить в виртуал. Это все-таки лучше, чем нахождение в промежуточном состоянии. Для этого в мозг больного следует вживить электроды, которые будут управлять мозгом, как если бы пациент играл в какую-либо игру. Главное, в целях безопасности окружающих, не включать ему 3D шутеров и эротических игр.



5:00 ночь перед экзаменом
ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК
Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности. В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана. Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.
Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка и ты сможешь:
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовится к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь
что такое 11 часов акробатического секса!!!
Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930
w w w . t i g e r d r i n k . c o m

Frag Area

R5 | Napalmultramarine@mail.ru



Тема выпуска - MODы для Quake 3: Arena. Это геймз такой, если кто не в курсе... вспомнили - отлично.:] Так вот, существуют его модификации, или просто MODы, за которыми многие проводят больше времени, чем за самим Q3. Все их рассмотреть, ясное дело, невозможно - поэтому остановимся лишь на самых лучших... и полезных.

OSP Tourney DM для Quake3



Начало любого матча под OSP.

Мод для продвинутых игроков. :] Последняя на это время версия (v0.92) лучшего турнирного мода для Quake 3. С момента своего появления еще под Quake 2 он используется практически на всех крупных соревнованиях. OSP Tourney DM делает более легкой и удобной для игроков и администраторов настройку серверов для таких разновидностей игры в Q3, как Deathmatch, Clan Arena и CTF. По сравнению с предыдущими версиями пофиксено множество багов и добавлены новые возможности.

Официальный сайт:
http://www.orangesmoothie.com/beta.html/.

Скачать OSP Tourney Q3:
http://www.orangesmoothie.com/downloads/beta/osp-quake3-0.92-qvm.zip (360kb).

Q3Fortress Beta







Шоты с сайта разработчиков. Чисто для затравки :]

Все помнят Team Fortress - один из самых удачных МОДов под первый Quake. Он быстро завоевал невероятную популярность, и даже сейчас около 40% Quake-серверов в Интернете - это именно TF-сервера.

Смысл игры заключается уже в самом названии - Team Fortress. Игроки делятся на две команды, у каждой есть база, в недрах которой находится святая святых - флаг (или предмет, его заменяющий). Задача каждой команды заключается в первую очередь в обороне своего флага, причем при первой возможности необходимо умыкнуть оную реликвию с базы противника и доставить в определенную точку на родной базе. Тут уже на первый план выходит взаимопомощь и сыгранность команды, т.к. быстро приходит понимание, что бесполезно прорываться на вражескую базу в одиночку - замочат, даже имя не спросят. Действовать необходимо сообща, причем каждый игрок должен четко знать, что ему делать в



HTTP://WWW.ORANGESMO

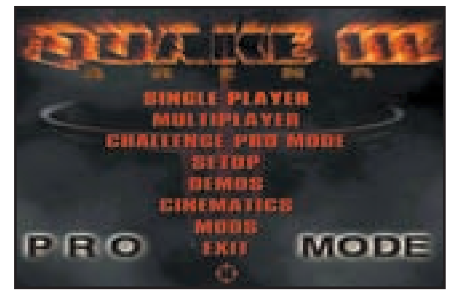
http://www.q3f.com/

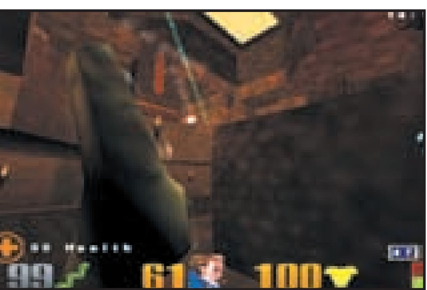
зависимости от ситуации. Рассказать об этом на бумаге невозможно - это надо прочувствовать. :]
С выходом Quake 2 народ вовсю ожидал TF2, но тут всех обломал некто Д.Кармак из id Software. Волевым решением он раз и навсегда запретил TF Software (создателям Team Fortress) использовать движок Q2 и на все доводы отвечал лишь характерным движением руки. :] Поэтому TF2 под Quake 2 не случился и делается он уже под Half-Life от Valve. Нас же интересует классика жанра, поэтому перейдем непосредственно к телу подопытного.
Игровой процесс Q3Fortress максимально приближен к стандартному Quake TF, и это есть правильно - от добра добра не ищут. Те же 9 классов игроков со своими уникальными возможностями, то же характерное оружие, как в старом добром TF. Мапы достойные, модели игроков и девайсов тоже. Неужели это все для нас? Разработчики утвердительно размахивают головами и непременно добавляют, что это, мол, только бета, а релиз всех просто осчастливит до невозможности.
В первом выпуске (Q3F Public Beta 1) было всего пять карт, но уже через 2 недели появился Q3F Public Beta 1b Patch, где было добавлено еще шесть. Также, помимо прочего, исправлено огромное количество багов, добавлены консольные команды и вообще наведен всяческий блеск. После установки Q3F элементарно запускается из раздела MODS в главном меню Q3.
Короче говоря, хоть это пока и бета-версия, но уже очень приличный продукт. Причем после пропатчивания практически безглючный. Рекомендуется к ознакомлению настоятельно. Если уговоришь знакомого админа поставить в клубе, масса удовольствия гарантирована!

Официальный сайт: http://www.q3f.com/.
Скачать Q3F Public Beta 1: http://www.q3f.com/mirror_beta1.html (35,4Mb).
Скачать Q3F Public Beta 1 Patch: http://www.q3f.com/mirror_beta1b.html (2,7Mb).

Challenge Pro Mode Beta

Pro Mode - это модификация Q3A, целью которой является сделать игру более динамичной и захватывающей - такой, о которой мечтали "отцы". Не так давно вышла первая бета-версия, которая сразу вызвала огромный интерес.
Мод представлен в двух видах: "Classic" и "Full". Версия Classic - это специальный вариант для консервативных игроков (минимальное количество изменений). Версия "Full" включает в себя большинство фич из версии "Classic", к которым добавлены изменения в характеристиках оружия, брони, скорости движения игрока и переключении оружия, а также несколько других моментов. Подглючивает иногда, а так рулез немереный!
Если ты еще не видел Pro Mode, то просто зацени одну демку (http://qw.reset.com.pl/files/kdemo.zip).
Чтобы запустить ее, сам мод не нужен, а необходима только карта q3jdm8a
(http://fxr.qgl.org/jude/q3jdm8a.zip), на которой и происходит действо. Многое сразу станет понятно. :]
Следующую версию Challenge Pro Mode разработчики



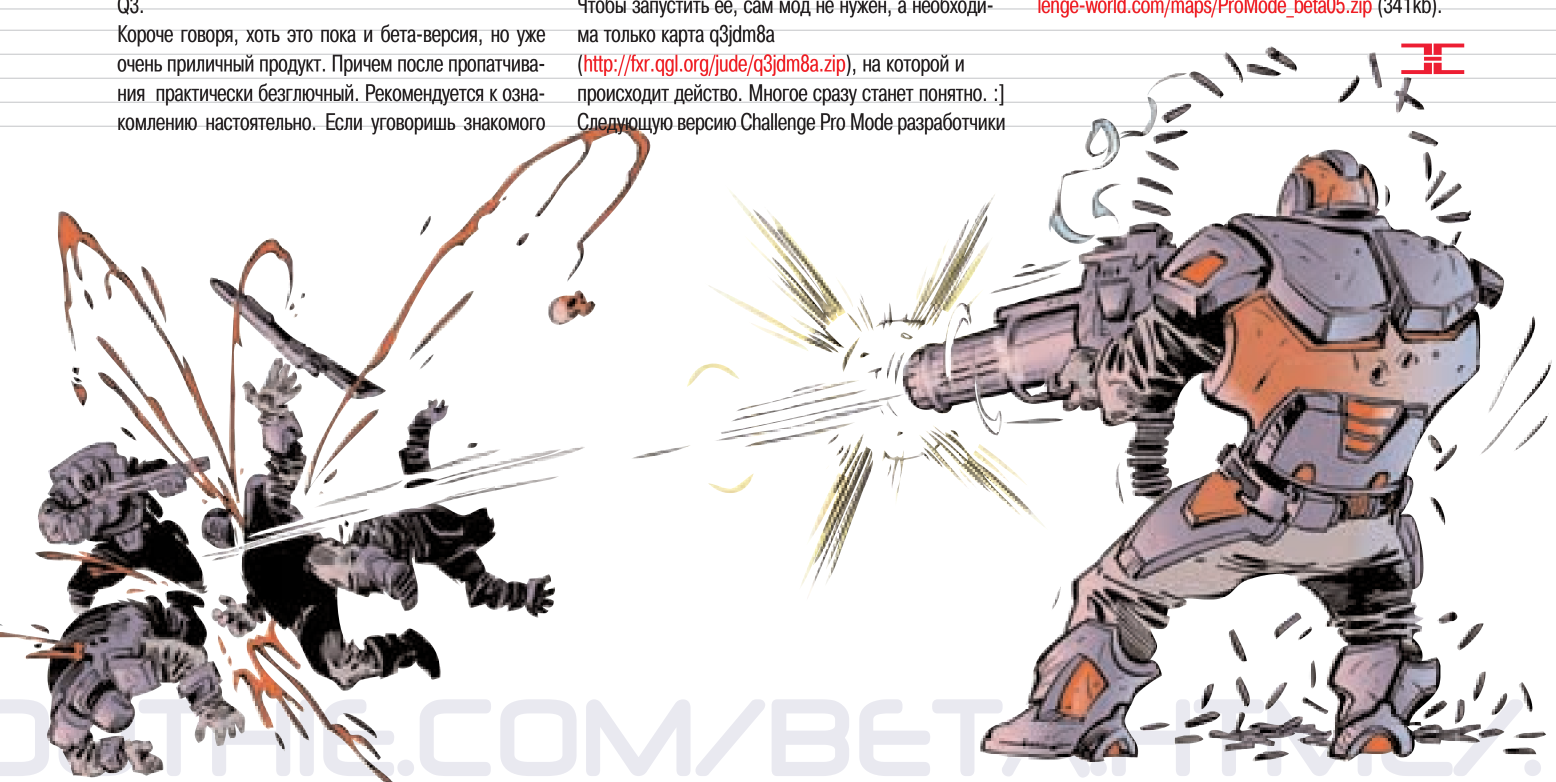


Стандарт отдыхает :]

обещают выпустить еще до лета. Среди новшеств: немереная крутизна, полный абзац и т.п.

Официальный сайт: http://www.challenge-world.com/.

Скачать Challenge Pro Mode Beta 05: http://www.challenge-world.com/maps/ProMode_beta05.zip (341kb).



OOTHIC.COM/BETA.HTML/

Q3: Пишем свой конфиг!

[FL]-JACKIE JACKIE@APORT.RU

Если ты прочитал название этой статьи (а ты ведь прочитал название этой статьи?), то ты, конечно, просек что речь здесь пойдет о конфигах. Это слово ты много раз слышал и, может быть, даже уже написал свой, но с редактированием файла config.cfg далеко не продвинешься, так что я тебе предлагаю немного поучиться. Если кто не знает, конфиг - это файл, куда очень удобно записать команды, которые будут загружаться при запуске Кваки. Ими пользуются все хорошие игроки, но конфиги у всех разные. Все эти команды можно набрать и в консоли самой кваки, но это займет у тебя около получаса (если ты вспомнишь хотя бы четверть всех команд).

ПОДГОТОВКА

Создай произвольный файл с име[illegible]к примеру, своего ника (что-нибудь вроде jakie.c[illegible] который ты потом и набьешь свой будущий конфиг. Создай ярлык к файлу quake3.exe, а в его свойствах должно быть написано:

"C:\путь к Quake3\quake3.exe +exec название_конфига.cfg".

К примеру, у меня эта строчка выглядит так:

C:\Games\Quake3\quake3.exe +exec jq3.cfg

И еще нам нужен какой-нибудь текстовой редактор. Бери свой любимый, тут это не принципиально - и notepad сгодится.

Также очень рекомендую разбить конфиг на несколько (у меня 5) частей. Квак твой конфиг, если он очень большой, просто не догрузит. Да и вообще, это удобно. В конце каждого файла конфига надо просто дописать exec **Spuper1.cfg**, в следующем **Spuper2.cfg** и так далее.

ЛИКБЕЗ

Тому, кто знает какой-нибудь язык программирования, ничего не стоит изучить и QuakeC. Если же ты ничего не знаешь, то приведу краткие сведения.

Сначала всегда пишется команда, потом присваемое ей значение, символ "//" Quake не читает - это комментарий. Например:

Name "Vasya" // Задать имя Vasya

Во всех языках программирования (в том числе и QuakeC) существует правило **"0"** и **"1"**, по которому **"0"** означает false (то есть неправда или выключено), а **"1"** - true (правда или включено).

Bind - команда назначает за какой-то кнопкой какую-либо операцию. Используется для раскладки клавиатуры и разговора (параметры say и say_team).
Bind v say "Хакер rulezzz!" // Когда ты нажмешь кнопку v в Кваке, ты увидишь надпись **"Хакер Rulezzz!".**

Основы ты понял (если нет, перечитай абзац), теперь перейдем к делу.

ПИШЕМ!

Я тебе дам основные команды, которые тебе необходимы для нормальной игры, когда ты все поймешь, чтобы сделать свою жизнь еще удобнее, тебе надо будет всего лишь немного подумать. Вот, к примеру, **bind k map_restart** - очень удобно. Зачем все делать "ручками" и набивать **map q3dm1**, когда можно просто нажать **k** и рестартнуть мап.

Итак, открывай файл, который ты только что создал, и пиши заглавие, которым всегда открывают конфиг; можно что-нибудь типа:

//There can be only one…
// FL.Jakie's Quake]|[Arena configuration file
unbindall

В имени символы ^1 и ^2 означают цвет, буквы в него окрашиваются до следующего ^x. Цвета:

1 - красный
2 - зеленый
3 - желтый
4 - синий
5 - голубой :)
6 - фиолетовый
7 - белый

Так всегда начинают конфиг, дальше уже пишем что хотим. Очень удобно сопровождать свой конфиг комментариями, чтобы он был хорошо читаем и редактируем. Сначала настроим интерфейс.

// Интерфейс

bind mouse1 "+attack" // Стрелять
bind d "+back" // Идти Назад
bind e "+forward" // Идти Вперед
bind ESCAPE "togglemenu" // Меню
bind SPACE "+moveup" // Прыжок
bind mouse2 "+zoom" // Приближение
bind s "+moveleft" // Strafe влево
bind f "+moveright" // Strafe вправо
bind tab "+scores" // Статистика
bind y messagemode // Сказать всем
bind u messagemode2 // Сказать только команде (используется для тимплеев, когда надо сказать так, чтоб вражеская команда не узнала)
bind w "+movedown" // Присесть
bind shift "+speed" // Медленно идти
bind] "weapnext" // Следующее оружие
bind ["weapprev" // Предыдущее оружие
bind ~ "toggleconsole" // Вызвать консоль
bind F12 "screenshot" // Сделать скриншот

Ты уже, наверное, удивился. Ведь все же прыгают на мыши?! Вынужден тебя расстроить, почти все сильные игроки ставят прыжок на пробел, а на mouse2 приближение или +forward. Играют тоже не на стрелочках, а на левой половине клавиатуры (кому как нравится). Остальное, думаю, понятно. Итак, основу мы написали, теперь перейдем к более сложным вещам.

Оружие предлагаю расставить следующим образом:

// Оружие

bind "1" "weapon 1" - кулак
bind "2" "weapon 2" - чейн
bind "4" "weapon 3" - шотган
bind "5" "weapon 4" - гренейд ланчер
bind "3" "weapon 5" - базука
bind "c" "weapon 6" - шафт
bind "g" "weapon 7" - рельса
bind "a" "weapon 8" - плазма ган
bind "b" "weapon 9" - бфг
cg_drawgun "0"

Раскладку я тебе советую поставить именно в левой части клавы: у тебя будет гораздо больше кнопок "под рукой", и ты сможешь гораздо оперативнее справляться со всеми неприятностями, а не тянуться в дру-

гую сторону, чтобы поставить только что взятый Rocket.

Параметр **“cg_drawgun 0”** означает, что ты не будешь видеть оружие, когда стреляешь - это очень удобно, так как увеличивается угол обзора (это проблема больше характерна для Q1 и Q2: оружие занимало практически пол-экрана, в Q3 это уже практически не мешает, но убрать все равно не помешает).

// Игровой конфиг и Графика

cl_showmouserate “0” // Не будем показывать скорость передачи данных мышкой
cl_shownet “0” // Ты же крутой чувак: в Инете не играешь, ну тогда зачем тебе показывать качество связи?! Уберем
con_notifytime “3” // Скорость вывода на экран сообщения консоли
cg_bobroll “0” // Скорость вращения экрана игрока во время движения уберем совсем
cg_bobpitch “0” // Нормально поворачиваем голову по вертикали
cg_bobup “0” // Нормально поворачиваемся всем телом
cg_runroll “0” // Нормально бежим
cg_runpitch “0” // Головой не крутим
cg_railtrailtime “200” // Время “висения” railgun’a в воздухе (поставь сколько надо тебе). Большее значение рекомендуется для более легкого вычисления кемперов 8))
cg_lagometer “0” // Не смотрим на лагометр
cg_simpleitems “1” // Очень нужная опция!! Если ее включить, то все оружие, броня и др. будет выглядеть в виде спрайтиков и не тормозить.
cg_drawammowarning “0” // Не будет работать индикатор, показывающий малое количество патронов
cg_draw3dicons “0” // Не будем показывать 3D иконки брони, патронов и фейса игрока на экране
cg_drawfps “0” // Зачем тебе FPS (Frame Per Second - кадры в секунду) на экране? Правильно, незачем
cg_drawtimer “1” // Показываем таймер игры
cg_drawstatus “0” // Ненужная фигня о состоянии твоей команды
cg_draw2d “1” // Текст, броня, жизни, патроны будут выводиться в 2D изображении
cg_gibs “0” // Ты что маньяк? Ну зачем тебе все это мясо? Вырубаем...
cg_stereoseparation “0.4” // Разделение стереозвука
cg_fov “120” // Один из самых главных параметров. Насколько к тебе приближено (или удалено от тебя) изображение. По умолчанию стоит **90**. Я играю на среднем ;). Себе сам подбери по душе (большинство народу ставит от **100-130**)
cg_zoomfov “33” // Тоже очень важный параметр. Насколько приближать экран при +zoom (лучше ставь от 25-40)
cg_drawgun “0” // Как я уже говорил, при выключении данного параметра ты не увидишь своего оружия. Сначала странно, но потом привыкнешь и поймешь, что так действительно удобнее
cg_marks “0” // Нам не нужны на стенах следы от выстрелов
cg_drawcrosshairnames “1” // Когда наводим на чувака, на прицеле видишь ник
cg_drawcrosshair “8” // Включаем прицел
cg_crosshairsize “10” // Размер прицела
cg_crosshairhealth “0” // Не показываем на прицеле здоровье
cg_brasstime “0” // Не будем оставлять гильзы на полу
cg_viewsize “100” // Смотрим во весь экран. Тут есть много вариантов, некоторые играют и на 80, я их вообще никогда не понимал, может быть, это и удобно, но очень сомнительно, а то, что после часовой игры начинаешь жмуриться при виде кваки - это точно =)
cg_forcemodel “1” // Делает всем скины как у тебя
cg_autoswitch “0” // Вот что точно всех бесит, так это автоматическое переключение оружия. Не будет этого!
color “4” // Цвет выстрела из рейла. Ставь по вкусу
cl_mouseaccel “0” // Выключим акселерацию мыши
cl_run “1” // Все время бежим
com_maxfps “500” // Максимальное количество кадров в секунду. Ставь побольше, правда, в Инете так играть нельзя: будет глючить
com_hunkmegs “56” // Сколько памяти отдаешь под кваку
fraglimit “0” // Максимальное количество убийств на твоем сервере
g_friendlyfire “1” // В тимплее в своих стреляем
g_warmup “99” // Время на разминку
logfile “1” // Лог-файл, куда квака тщательно записывает все твои команды. Благодаря чему ты сможешь в будущем, если что-то заработает не так, как тебе надо, проследить и пресечь ошибку
g_log “jakie.log” // Его название (к примеру, **“Pupkin.log”**)
in_midi “0” // Вырубить миди
in_mouse “1” // Включим мышку
in_joystick “0” // Вырубим джойстик
m_pitch “0.015” // Очень важный параметр. Скорость движения мыши вверх-вниз (Ставь **0.015-0.022**). Если нужна invert mouse, ставь отрицательные значения
model “bitterman/default” // Модель, в которой бегаешь
net_port “27960” // Порт сервера (по умолчанию)
timelimit “0” // Лимит времени
r_maskminidriver “0” // minidriver
r_allowsoftwaregl “0” // Ну это уже вообще...
r_fullbright “0” // Максимальное освещение 0
r_ext_compress_textures “1” // Сжимаем текстуры
r_ext_gamma_control “1” // Гамму тоже
r_picmip “5” // Очень важный параметр. Качество всей картинки. Для разгона советую ставить **r_picmip “1”**, в процессе своего совершенствования постоянно увеличивай этот параметр (нормально **3-5**)
r_detailtextures “0” // Детали текстур уберем вовсе
r_stereo “0” // Уберем стерео рендинг
r_mode “3” // Разрешение экрана (**3** - 640x480, **4** - 800x600)
r_fullscreen “1” // Во весь экран
r_simplemipmaps “1” // Делаем графику еще проще
r_lodbias “1” // Поменьше деталей
r_flares “0” // Без огней
r_ignoreglerrors “1” // Игнорируем ошибки в графике
r_fastsky “0” // Небо пусть бежит побыстрее и видно через телепортер
r_drawsun “0” // То же с солнцем
r_dynamiclight “0” // Вырубаем динамическое освещение
r_texturemode “GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST” // Поставим детали почти на самый плохой уровень. Можешь также попробовать другие: (начиная с худшего)
GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST;
GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST;
GL_NEAREST_MIPMAP_LINEAR;
GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR;
r_gamma “1.5” // Гамма
r_railWidth “20” // Ширина рейла
r_railCoreWidth “1” // Ширина движка рейла
r_railSegmentLength “10” // Ширина частей рейла
s_initsound “1” // Звук...куда же без него?
scr_conspeed “999” // Скорость выпадения консоли. Поставь любимое число побольше
sv_allowdownload “1” // Если у тебя на машине нет мапа, модели, скина и т. п., то квака автоматически тебе все это закачает куда надо
sv_fps “20” // Количество кадров в секунду сервера (ставь 120, чтобы запрыгнуть до меги на q3dm13, ну это только если тачка слабая :))
showpackets “0” // Не показывать пакеты
showdrop “0” // Не показывать потерянные пакеты
sv_hostname FL.FORMOZA.RU // Название твоего сервака
sv_maxclients “8” // Сколько народу может к нему сконнектиться

r_texturemode “GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST”

sv_floodprotect "1" // Чтоб народ чатился поменьше
sensitivity "14" // Один из важнейших параметров, если не самый важный! Настройка чувствительности мыши. Даже у сильных игроков очень большой разброс. Не верь тому, кто сказал, что чем больше, тем лучше: он ламо необученное. Каждый ставит как подойдет (от 6-20). Не поленись, подбери себе идеальный параметр, отвыкнуть будет очень сложно. Надо еще учесть, что со второй Кваки чувствительность немного возросла (я играл с sensitivity "5.5").
snaps "20" // Количество кадров, отсылаемое сервером клиенту
sex "male" // Ты кто вообще по жизни?!
s_volume "0.7" // Громкость
s_musicvolume "0" // Музыку вырубим
s_khz "22" // Количество khz (Лучше поменьше - будет больше fps)
s_loadas8bit "0" // Оставим звуки плохого качества
s_mixahead "0.14" // Если у тебя проблемы со звуком, то поиграй с этой величиной, должно помочь

// ПРОЧЕЕ ==–

cheats "1" // Включить коды
demo <filename> // Проиграть дему. А вообще, скачай demoplay (хотя бы с fl.formoza.ru)
kick <user nickname> // Убрать чувака, который тебя бесит (обыгрывает) с сервера (работает только если ты создал сервер)
vid_restart // Перегрузить графику. Иногда бывает полезно, поэтому предлагаю забайндить эту фичу на какую-нибудь кнопку (к примеру, bind m vid_restart)
snd_restart // То же самое для звука
unbind <key> // Разбайндить какую-нибудь клавишу

Для кваки существует огромное количество скриптов, облегчающих те или иные действия. Привожу несколько, на мой взгляд, лучших скриптов.

// РОКЕТДЖАМП ==–

```
bind клавиша vstr "cl_pitchspeed 9999;wait;+lookdown;wait;wait;+attack;+moveup;wait;wait;-attack;-moveup;-lookdown;wait;wait;centerview;cl_pitchspeed 140"
```

А вот над следующим предлагаю особо не задумываться =). Просто перебей себе этот очень удобный скрипт для настройки гаммы и звука. Используй **rightarrow** и **leftarrow** для изменения громкости звука, а также **uparrow** и **downarrow** для настройки гаммы соответственно. Иногда бывает очень удобно на одной карте играть с одной гаммой, а на другом с другой. Ну не переписывать же конфиг каждый раз?!

// ГАММА И ЗВУК ==–

```
bind rightarrow "vstr vup" // Очень удобно, так как эти клавиши ты уже не
bind leftarrow "vstr vdn" // будешь использовать
set vdn vstr vol00
set vup vstr vol01
set vol00 "set s_volume 0.0;set vdn vstr vol00;set vup vstr vol01;echo Volume |=========="
set vol01 "set s_volume 0.1;set vdn vstr vol00;set vup vstr vol02;echo Volume =|========="
set vol02 "set s_volume 0.2;set vdn vstr vol01;set vup vstr vol03;echo Volume ==|========"
set vol03 "set s_volume 0.3;set vdn vstr vol02;set vup vstr vol04;echo Volume ===|======="
set vol04 "set s_volume 0.4;set vdn vstr vol03;set vup vstr vol05;echo Volume ====|======"
set vol05 "set s_volume 0.5;set vdn vstr vol04;set vup vstr vol06;echo Volume =====|====="
set vol06 "set s_volume 0.6;set vdn vstr vol05;set vup vstr vol07;echo Volume ======|===="
set vol07 "set s_volume 0.7;set vdn vstr vol06;set vup vstr vol08;echo Volume =======|==="
set vol08 "set s_volume 0.8;set vdn vstr vol07;set vup vstr vol09;echo Volume ========|=="
set vol09 "set s_volume 0.9;set vdn vstr vol08;set vup vstr vol10;echo Volume =========|="
set vol10 "set s_volume 1.0;set vdn vstr vol09;set vup vstr vol10;echo Volume ==========|"
bind uparrow "vstr vu"
bind downarrow "vstr vd"
set vd vstr g00
set vu vstr g01
set g00 "set r_gamma 1;set vd vstr g00;set vu vstr g01;echo Gamma 1=========="
set g01 "set r_gamma 1.1;set vd vstr g00;set vu vstr g02;echo Gamma =1.1========="
set g02 "set r_gamma 1.2;set vd vstr g01;set vu vstr g03;echo Gamma ==1.2========"
set g03 "set r_gamma 1.3;set vd vstr g02;set vu vstr g04;echo Gamma ===1.3======="
set g04 "set r_gamma 1.4;set vd vstr g03;set vu vstr g05;echo Gamma ====1.4======"
set g05 "set r_gamma 1.5;set vd vstr g04;set vu vstr g06;echo Gamma =====1.5====="
set g06 "set r_gamma 1.6;set vd vstr g05;set vu vstr g07;echo Gamma ======1.6===="
set g07 "set r_gamma 1.7;set vd vstr g06;set vu vstr g08;echo Gamma =======1.7==="
set g08 "set r_gamma 1.8;set vd vstr g07;set vu vstr g09;echo Gamma ========1.8=="
set g09 "set r_gamma 1.9;set vd vstr g08;set vu vstr g10;echo Gamma =========1.9="
set g10 "set r_gamma 2;set vd vstr g09;set vu vstr g10;echo Gamma ==========2"
```

// DEMOS RECORDER ==–

```
bind ins "vstr dem1; g_syncronousclients 1" // Записываем
bind del "vstr demstop1" // Останавливаем запись
set demstop1 "stoprecord; echo ^3Press ^3'ins' ^3again ^3to ^3start ^3next ^3demo"
set dem1 "echo ^3Starting ^3Demo01; record Jak_Q3_1; bind ins vstr dem2"
set dem2 "echo ^3Starting ^3Demo02; record Jak_Q3_2; bind ins vstr dem3"
set dem3 "echo ^3Starting ^3Demo03; record Jak_Q3_3; bind ins vstr dem4"
set dem4 "echo ^3Starting ^3Demo04; record Jak_Q3_4; bind ins vstr dem5"
set dem5 "echo ^3Starting ^3Demo05; record Jak_Q3_5; bind ins vstr dem6"
set dem6 "echo ^3Starting ^3Demo06; record Jak_Q3_6; bind ins vstr dem7"
set dem7 "echo ^3Starting ^3Demo07; record Jak_Q3_7; bind ins vstr dem8"
set dem8 "echo ^3Starting ^3Demo08; record Jak_Q3_8; bind ins vstr dem9"
set dem9 "echo ^3Starting ^3Demo09; record Jak_Q3_9; bind ins vstr demempty"
set demempty "echo ^3No ^3more ^3demos ^3available ^38-<"
```

Ну, вот ты и написал свой ку3 конфиг, но чтобы он был действительно ТВОЙ, строго не рекомендую тупо перепечатывать все, что написано в журнале, даже в твоем любимом. Идея в том и состоит, чтобы квака была настроена под СЕБЯ!

Я лишь даю список команд, их описание и рекомендацию к использованию, а остальное - это уже именно твоя работа.

Время не стоит на месте, поэтому как ты делаешь апгрейд своей тачки, так же регулярно (раз в 20 регулярнее =) ты должен модифицировать свой конфиг. Я, например, сделал идеальный конфиг только тогда, когда Ку3 уже вышла. Так что постоянно конфиг редактируй, пока не поймешь, что уже больше просто нечего изменять.

ЛОМКА

KodeMaster cranyoblast@xakep.ru

Soldiers of Fortune

Коды по традиции надо вводить в консоли, но по умолчанию она выключена. Чтобы сделать доступной консоль-антресоль, измени ярлык, запускающий игру путем добавления к командной строке параметров +set console 1. То есть вся строка должна выглядеть где-то так "c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1

Это позволит вызывать в игре консоль нажатием тильды "~", после чего можно вводить код:

heretic - бессмертие
phantom - можете проходить через стены
ninja - враги слепнут и в упор вас не замечают
defaultweapons - дать базовый набор оружия
elbow - дать оружие с первого по пятое (нож, пистолеты и т.д.)
bigelbow - дать оружие с шестого по десятое (электрошокер, гранатомет и т.д.)
gimme X - создать из воздуха и совершенно бесплатно предмет X
updateinvfinal - добавить патронов
killallmonsters - замочить всех врагов на уровне
map X - перейти на уровень X (смотри ниже)

Названия уровней (по порядку, использовать с кодом map X):

tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3,

irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2,

nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

Материализация предметов

Воспользуйся этими командами, чтобы посмотреть список доступных объектов, а потом заказать, что душе угодно:

1) Набери в консоли: DEVELOPER 1 и отдай честь монитору (поверьте, так надо).
2) Набери: ENTLIST, выдаст тебе список объектов, большинство из них можно материализовать.
3) Используй команду GIMME с названием объекта.

Thief 2: The Metal Age

Для того чтобы успешно закончить миссию и перейти к следующей, нажми одновременно [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END].

Ты можешь отредактировать файл dark.cfg и добавить в него строку "cash_bonus n", где N - количество денег, которое тебе просто так будут давать перед каждой миссией при затаривании в магазине.

Messiah

В игре нажми Escape и набери код (не слишком быстро, не слишком медленно, без пауз, короче, как нормальные пацаны):

ucantkillme - сделаться бессмертным (только для Боба, а не для тела, в котором он сидит)
fleshnblood - опять стать нищим смертным
braindead - отключить искусственный интеллект
einstein - вернуть его на место
freezecam - камера застывает
thawcam - камеру отпустило
toohardforme - завершить текущую игру
charwireon - вокруг персонажа появляется рамочка
charwireoff - рамочку на фиг!
gamespot Spawn - дает патроны
voodooextreme - появляется базука
softwarebuys - появляются гранаты
weldme - появляется паяльная лампа
buzzbuzz - появляется бензопила
boomstick - появляется помповое ружье
rapidfire - появляется пулемет
lightmeup - появляется огнемет
bigbang - появляется базука
stickaround - появляется гарпунное ружье
illbeback - появляются патроны
getsome - появляются гранаты
lcop - появляется легкий полицейский
mcop - появляется средний полицейский
hcop - появляется тяжелый полицейский
rcop - появляется полицейский для подавления бунтов
guncmndr - появляется командир подразделения
mynightmare - появляется бронированный бегемот... или это гиппопотам
workinman - появляется рабочий
egghead - появляется ученый
glowstick - появляется рабочий в радиационном костюме
heydoc - появляется медик
fungirl - появляется девушка
varmint - появляется крыса
bestfriend - появляется бармен
bringmeadrink - появляется официантка
bustamove - появляется танцор
cutarug - еще один танцор
mixalot - появляется DJ Грув
addedfirepower - появляется враждебный бот
keepmecompany - появляется дружественный бот

Heroes of Might and Magic 3: Shadow of Death

Во время игры нажми [TAB] и набери

nwcagents - в каждый пустой слот помещаются 10 черных рыцарей
nwclotsofguns - получите все боевые машины (катапульта, кофеварка, пылесос)
nwcneo - герой получает один уровень
nwctrinity - в каждый пустой слот помещаются 5 архангелов (слава тебе, Господи!)
nwcfollowthewhiterabbit - удача доходит до максимума (быстрее беги за лотерейными билетами!)
nwcnebuchadnezzar - получаете неограниченные очки движения
nwcmorpheus - мораль на максимуме (все порножурналы сжигают)
nwcoracle - открыть мозаичную карту (типа где показан артефакт или еще чего)
nwcwhatisthematrix - открыть карту мира
nwcignoranceisbliss - закрыть ее напрочь
nwctheconstruct - получить 100 тысяч баксов (золотом) и по 100 единиц всех ресурсов
nwcbluepill - проиграть уровень
nwcredpill - выиграть уровень
nwcthereisnospoon - получить 999 маны и все заклинания
nwczion - получить все здания
nwcphisherprice - поменять цветовую гамму игры на какой-то бред (для Сальвадора Дали и дальтоников)



Ломка 16 Hex

NeuroSurgeon (cranyoblast@xakep.ru)

Методика

Для ввода цепочек рекомендуется использовать CheatFinder версии не ниже 1.0, достать который можно с cheatfinder.freeservers.com. Запускаешь игру, затем CF. В окне Applications Executing выбираешь ее исполняемый файл. Жмешь кнопку "Search Value". В появившемся окне нажимаешь Insert и вводишь: Address - адрес, по которому значение "проживает" в памяти, например, AD04E8; Width - "толщина" значения, скажем, 32 bits; Name, например, "деньги в банке". Нажатие на OK добавит получившуюся строчку в чит-лист, теперь значение можно изменять. Для этого выделяешь строчку мышью и жмешь кнопку Change. В появившемся окошке можно ввести новое значение и, если хочется, "заморозить" его, поставив галочку возле "freeze value". Для справки, "заморозка" - это постоянная автоматическая подстановка значения в память. Частоту подстановки можно выбрать ползунком speed - от 2 до 200 раз в секунду. Сохранить чит-лист - нажать кнопку "Save PRF" в левой части CheatFinder.

Возможно также использовать любимый в народе Magic Trainer Creator v1.27. Делается это так: запустив MTC параллельно с игрой, в окошке Process ID выбираешь указанный exe'шник. Загружаешь модуль Magic Editor Creator. С помощью Add забиваешь всю информацию в чит-лист: название строчки, адрес и размер значения. Сохранив чит-лист в mec-файл, выбираешь в менюшке справа "memory editor", выделяешь строчку мышью и редактируешь значение в Edit Zone. Несколько сложнее обстоят дела с "заморозкой" значения. После выбора exe'шника адреса вводятся в окно Values to write in memory. Причем формат несколько отличается от указываемого мной, например, "Лес: D11CCB (32 бита)" для MTC выглядит так: "Лес: D11CCB, D11CCC, D11CCD, D11CE" - те же самые 4 байта (как видно, нужно немного знать шестнадцатиричное счисление). Для каждого байта выставляется значение в hex. Сохраняешь чит-лист в gtc-файле, выбираешь частоту подстановки, нажимаешь "Poke all" и "Freeze". Значения заморожены.

Baldur's Gate

Исполняемый файл - bgmain.exe

Редактировать запас скилл-пойнтов при создании чара.

Abilities - 10BCCA8 (8 bits)

Skills - 10BCCA4 (8 bits)

Spells (to learn or remember) - 10BCCAC (8 bits)

Special skills (Thief) - 10BCCB0 (8 bits)

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

Исполняемый файл - mm8.exe

Food - B214C8 (8 bits)

Gold - B214D4 (32 bits)

Эти адреса д ля редактирования характеристик членов партии во время игры.

1'st char

Might - B21AD0 (16 bits)

Intellect - B21AD4 (16 bits)

Personality - B21AD8 (16 bits)

Endurance - B21ADC (16 bits)

Accuracy - B21AE0 (16 bits)

Speed - B21AE4 (16 bits)

Luck - B21AE8 (16 bits)

Level - B21AEE (16 bits)

Armor Class - B21AEC (16 bits)

Current HP - B23374 (16 bits)

Current SP - B23378 (16 bits)

Experience - B2181C (32 bits)

Skill Points - B1FCD8 (16 bits)

2'nd char

Might - B237F8 (16 bits)

Intellect - B237FC (16 bits)

Personality - B23800 (16 bits)

Endurance - B23804 (16 bits)

Accuracy - B23808 (16 bits)

Speed - B2380C (16 bits)

Luck - B23810 (16 bits)

Level - B23816 (16 bits)

Armor Class - B23814 (16 bits)

Current HP - B2509C (16 bits)

Current SP - B250A0 (16 bits)

Experience - B23544 (32 bits)

Skill Points - B21A00 (16 bits)

3'd char

Might - B2E6E8 (16 bits)

Intellect - B2E6EC (16 bits)

Personality - B2E6F0 (16 bits)

Endurance - B2E6F4 (16 bits)

Accuracy - B2E6F8 (16 bits)

Speed - B2E6FC (16 bits)

Luck - B2E700 (16 bits)

Level - B2E706 (16 bits)

Armor Class - B2E704 (16 bits)

Current HP - B2FF8C (16 bits)

Current SP - B2FF90 (16 bits)

Experience - B2E434 (32 bits)

Skill Points - B2C8F0 (16 bits)

4'th char

Might - B25520 (16 bits)

Intellect - B25524 (16 bits)

Personality - B25528 (16 bits)

Endurance - B2552C (16 bits)

Accuracy - B25530 (16 bits)

Speed - B25534 (16 bits)

Luck - B25538 (16 bits)

Level - B2553E (16 bits)

Armor Class - B2553C (16 bits)

Current HP - B26DC4 (16 bits)

Current SP - B26DC8 (16 bits)

Experience - B2526C (32 bits)

Skill Points - B23728 (16 bits)

5'th char

Might - B27248 (16 bits)

Intellect - B2724C (16 bits)

Personality - B27250 (16 bits)

Endurance - B27254 (16 bits)

Accuracy - B27258 (16 bits)

Speed - B2725C (16 bits)

Luck - B27260 (16 bits)

Level - B27266 (16 bits)

Armor Class - B27264 (16 bits)

Current HP - B28AEC (16 bits)

Current SP - B28AF0 (16 bits)

Experience - B26F94 (32 bits)

Skill Points - B25450 (16 bits)

Need for Speed 5 - Porsche Unleashed

Исполняемый файл - porsche.exe

Деньги для режима игры "Evolution".

Money - 00691D78 (32 bits)

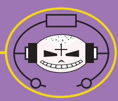
АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@XAKEP.RU)

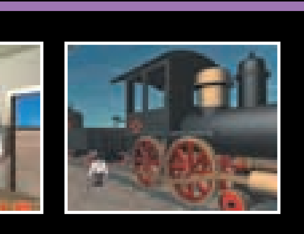




Урожденная **Thief II: The Metal Age**
Жанр Stealth Action
Похожесть Thief
Мать/отец Looking Glass Studious/Eidos Interactive
Требует P200(PII350), 32(64), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха И снова "yes!" Первая часть, при всех своих недостатках (отсталая графика - главный из них), сумела стать жемчужиной жанра благодаря нестандартному геймплею. Сиквел не только не потерял эту атмосферу, но усилил выброс адреналина в кровь виртуальных воров. Великолепные уровни, лихо закрученный сюжет... И все та же отсталая графика...

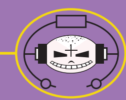
Приговор **РУЛЕЗ**





Урожденная **Desperados**
Жанр Виртуальный расстрел
Похожесть Mad Dog McCree
Мать/отец KO Interactive
Требует немалой силы воли
Групповуха Бог миловал!
Описуха Помнишь такие игрушки - Space Pirates, Crime Patrol, Last Bounty Hunter? Да, да, там где только кликаешь по врагам, и все. Кликнул быстрее врага - молодец, кликнул медленнее - начинай сначала. Вот это то же самое. Я думал, такие игры вымерли еще в ледниковый период...

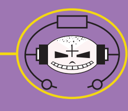
Приговор **ЛАЖА**

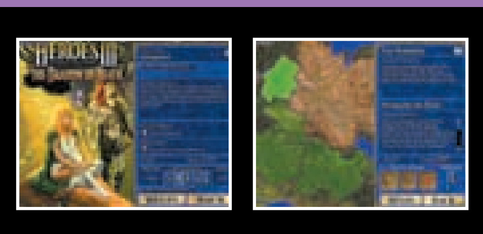




Урожденная **Giant Killers: Season 1999-2000**
Жанр Футбольный менеджер
Похожесть Championship Manager
Мать/отец Smoking Gun Productions
Требует P166(P233), 16(32)
Групповуха Обломись
Описуха Жалкая попытка повторить успех Championship Manager. Упрощенный менеджер с никудышной графикой и звуком, с кучей ляпов и недоделок. Редкие приятные моменты не скрашивают общей печальной картины.

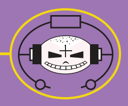
Приговор **ЛАЖА**

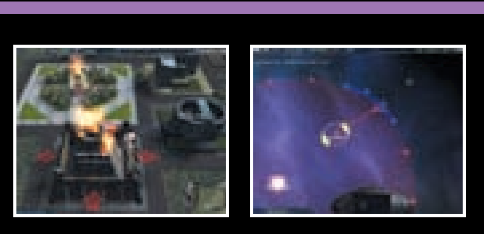




Урожденная **Heroes of Might and Magic III: The Shadows of Death**
Жанр Адд-он сам знаешь к чему
Похожесть теряюсь в догадках...
Мать/отец 3DO
Требует P166(PII300), 16(32)
Групповуха В ассортименте
Описуха Все бы хорошо, если б не одно "но" - уже успело надоесть. Ну, новые кампании, ну сценарии, ну ландшафты, пусть даже артефакты... Косметические изменения в игре типа снимающих hp разнообразных рвов и препятствий перед стенами замков или "особых местностей" навроде cursed ground погоды не делают. Но игра как была великой...

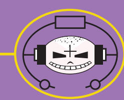
Приговор **ХОРОШО**

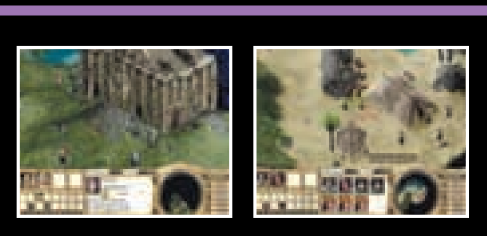




Урожденная **Imperium Galactica II**
Жанр Глобальная космическая стратегия
Похожесть Imperium Galactica, Master of Orion
Мать/отец Digital Reality/GT Interactive
Требует P166(PII266), 32(64), 3D уск.
Групповуха LAN, Интернет
Описуха Игра в лучших традициях бессмертного MoO. Развиваешь колонии, строишь, торгуешь, создаешь флот, исследуешь технологии, занимаешься дипломатией, шпионишь, ведешь холодные и горячие войны. Все в честном 3D. Вот только идей свежих маловато. Смахивает на прилизанный и отрехмеренный MoO, а хочется уже чего-то большего.

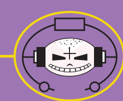
Приговор **ХОРОШО**

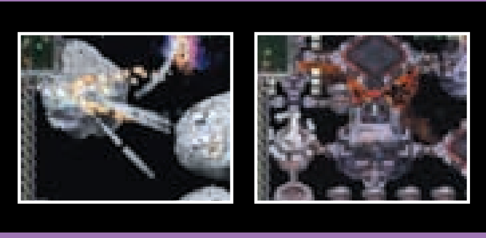




Урожденная **Invictus: In The Shadow of Olympus**
Жанр RTS/RPG
Похожесть Myth, Warhammer: Dark Omen
Мать/отец 14 Degrees East и Quicksilver Software/Interplay
Требует PII266(PII350), 64(128)
Групповуха В ассортименте
Описуха Нечто междужанровое на тему греческой мифологии. Управляем отрядом, который больше чем ролевая партия и не такой "индивидуализированный", но меньше чем RTS'ная армия. Собираем бонусы как в аркадах. Графика воксельно-пиксельная :), разрешение 640x480...

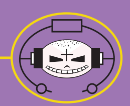
Приговор **СЛАБО**

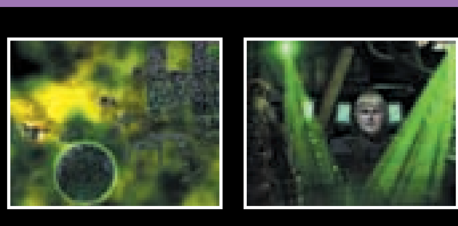




Урожденная **Life or Death 2**
Жанр RTS
Похожесть Все старые RTS
Мать/отец Eagle Fly
Требует P133(P200), 16(64)
Групповуха В ассортименте
Описуха Эта китайская RTS по качеству вполне оправдывает свое происхождение. Бессюжетная похабная пародия на некогда культовый жанр. Отвратительная спрайтовая графика, нулевая играбельность, ну и все остальное такого же уровня. Made in China...

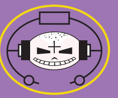
Приговор **ЛАЖА**





Урожденная **Star Trek: Armada**
Жанр 3D RTS
Похожесть Starcraft
Мать/отец Activision
Требует P233(PII266), 32(64), 3D уск.
Групповуха LAN, Интернет
Описуха Обещали что-то круче Homeworld, получилось что-то хуже Starcraft. "3D RTS" это трехмерная графика и возможность действовать только в одной плоскости. И это в космосе! В остальном все стандартно: ресурсы, здания, флоты... 4 расы похожи друг на друга как 4 капли воды. Зато бои смотрятся красиво...

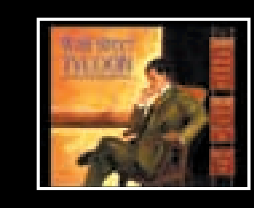
Приговор **СЛАБО**



ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

Урожденная **Wall Street Tycoon**
Жанр Симулятор биржи
Похожесть Надеюсь, и не будет
Мать/отец Lumis Studious/Ubisoft
Требует P133(P150), 16(32)
Групповуха Интернет
Описуха Ну, типа, так: вся графика - это таблица наподобие Excel. Игровой процесс - нечто, напоминающее работу с программой 1С Бухгалтерия (в плане захватывающего геймплея, погружения и атмосферы). Несмотря на, казалось бы, замороченную основу, игра умудряется быть тупой! Присутствие игрока почти не требуется - достаточно запустить игру, купить акций и через полчаса mission complete.

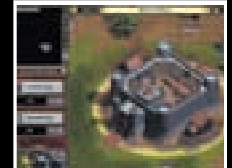
Приговор ЛАЖА





Урожденная **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**
Жанр Симулятор королевства? Ну, пусть будет так...
Похожесть Понемногу от многого: Dungeon Keeper, Knights and Merchants...
Мать/отец Cyberlore Studios/Microprose/Hasbro Interactive
Требует P166(P233), 32(64)
Групповуха LAN, Интернет
Описуха Уникальная в своем роде игра, хотя многие вещи позаимствованы из других. Нужно не руководить юнитами, а управлять королевством, а герои (здешние юниты) сами будут врагов искать, иногда даже образуя партии наподобие ролевых... Dungeon зачистят, бабок соскребут - и в твои магазины, за доспехами, амулетами и т.д. Графика и пр. глубоко вторичны, хотя впечатления не портят. "Х" рекомендует!

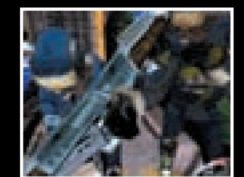
Приговор РУЛЕЗ





Урожденная **Messiah**
Жанр Action/Adventure
Похожесть MDK, Omikron
Мать/отец
Требует PII266(PII450), 32(128), 3D уск.
Групповуха после выхода патча
Описуха Изюминка этой игры в возможности вселяться в разные тела. Отсюда - огромное разнообразие оружия и возможностей. Недостатки: завышенная сложность и слишком напряжные адвенчурные элементы. Никакой расслабухи и оттяга, чесслово! Графика на уровне, но чтобы это оценить, нужна такая тачка... На машине ниже рекомендуемых требований - сплошной мазохизм.

Приговор ХОРОШО



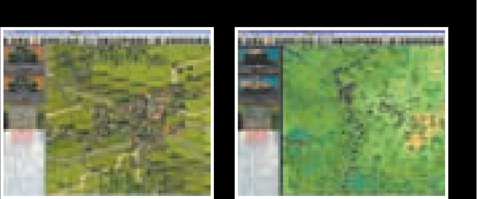
Урожденная **Need For Speed: Porsche Unleashed**
Жанр Гонки
Похожесть серия NFS
Мать/отец EA
Требует P233(PII300), 32(64), (3D уск.)
Групповуха В ассортименте
Описуха Вау! Все знали, что игра будет крутой, но, когда она вышла, все выпали в осадок. Великолепная трехмерная графика, реалистичные модели автомобилей, забойные саундтреки. Но это не главное - в PU появились потрясно интересные режимы игры, Evolution и Factory Driver. Это намного лучше, чем Career Play в четвертой части... Эволюция налицо.

Приговор РУЛЕЗ



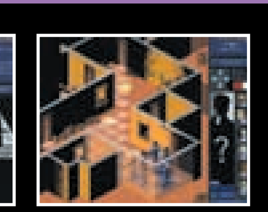
Урожденная **Panzer Campaigns: Smolensk'41**
Жанр Wargame
Похожесть сериал Battleground
Мать/отец HPS Simulations
Требует P133(P200), 16(32)
Групповуха В ассортименте
Описуха Старый-престарый воргейм в стиле ветхой древности и старых-добрых-всем-уже-надоевших плоских карт с хексами. К тому же еще и недоработанный. Войска игрока и противника не различаются вообще, даже цветом!!! Вся графика к игре прилагается в виде .bmp'шных картинок, а 20 жалких сценариев проходятся средней силы воргеймером за вечер.

Приговор ЛАЖА



Урожденная **Shadow Watch**
Жанр Тактика
Похожесть X-Com, Jagged Alliance
Мать/отец Red Storm Interactive
Требует P133(P233), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Противоречивая игра. Очень сильный сюжет и разветвленное дерево миссий, но рисованная, тусклая графика. Но зато плавная анимация. Но на задники смотреть тошно. Но зато играть интересно. Но управление подкачало. Но зато ролевые элементы есть. Но совсем мало. Лично мне не понравилось, но многие тащатся.

Приговор СРЕДНЕ



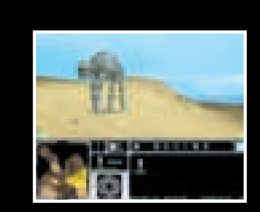
Урожденная **Soldier of Fortune**
Жанр 3D Action
Похожесть Kingpin, Half-Life
Мать/отец Raven Software/Activision
Требует PII266(PIII450), 32(128), 3D уск.
Групповуха LAN, Интернет
Описуха Отличный нестандартный шутер, ориентированный прежде всего на single (как HL и Kingpin). Да, местами подводит дизайн уровней, зато сколько достоинств! Одна кровавость и возможность отстрелить противнику всякие разные конечности чего стоит! Да и не только это. Лучшее из жанра за последнее время!

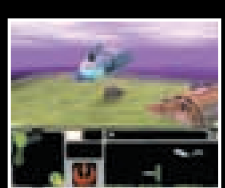
Приговор РУЛЕЗ



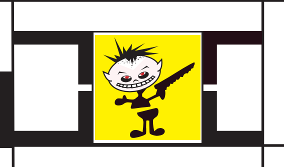
Урожденная **Star Wars: Force Commander**
Жанр 3D RTS
Похожесть Force 21, Earth 2150
Мать/отец Lucas Arts
Требует P200(P266), 32(64), 3D уск.
Групповуха В ассортименте
Описуха По духу - классическая RTS со всеми ей присущими моментами. По исполнению - еще одна неудачная попытка покорить непристутпный жанр трехмерных стратегий. Хоть режь меня, а я буду утверждать, что нету сейчас ни одной хорошей 3D RTS (Homeworld - исключение, но он в космосе). Приятная анимация юнитов, неудобный интерфейс, слабая графика.

Приговор СРЕДНЕ









FAQ

Андрей Каролик
andrusha@sl.ru

Для удобства некоторые многочисленные вопросы были объединены в отдельные темы и рассмотрены более подробно, а самые интересные вопросы выставлены без изменения в том виде, в котором их прислали. Любые свои вопросы шлите на andrusha@sl.ru (Subject=FAQ), ответы получите на все вопросы, а вот в раздел попадут только самые-самые. :)

>>У меня струйный принтер 690С, и он что-то стал мазать в последнее время, менял картридж - то же самое. Пора менять? Каков вообще ресурс струйного принтера? И расскажите, плиз, про дозаправку картриджей.

Что касается струйников, 690С один из самых известных и неприхотливых, почти как тамаготчи, тока жрать не просит. :) Если он и стал мазать, то только потому, что тебе надо бы его и протирать иногда. :) Выкидывать явно не стоит, а что дело не в картридже, ты понял и сам, сменив его. В принципе картридж мазать сам не может, так как головки находятся на оном, что очень удобно - при замене картриджа ты меняешь и головки, если только ты его не дозаправляешь, но ресурс головок еще и тебя переживет. :) Короче, возьми своего печатного друга и протри пыль, потом сними передний лоток и выдвижную линейку, под ними ты найдешь два хитроумных винтика - выкрути их. Потом переверни загрязненного друга и пооткрывай хитроумные защелки, думаю, допрешь как снять, в крайнем случае парочку сломаешь :) - вон мой друг штуки три сломал, но потом собрал, и все путем :). Снимай все медленно и не спеша, а главное - без резких движений, либо чё-нить отломаешь, либо порежешься об основание, как об корпус компа. Вверху сзади ты еще столкнешься с хитроумным замочком для контактиков к кнопкам управления, но принцип прост - выходит просто, а вот чтобы впихнуть назад, нужно оттянуть замочек назад, вставить контакты и потом притянуть замочек обратно. Тебе придется как-то ухитриться подсоединить все это дело при снятой крышке, чтобы заставить отъехать каретку. Ну а потом возьми тампончики, только не у сестры, :) а те, что для ушей, и протри все сомнительные поверхности: саму каретку, губку для подтирания головок и стойбища для головок, ну и все что захочешь. Потом аккуратно собери обратно, и порядок. А что касается ресурса, у меня он уже 5 лет, и хоть бы хны, :) так что все зависит от того, как часто его роняешь на пол с 2-х метровой высоты, :) и протирай все дела хоть раз в 3 месяца при интенсивной печати. Теперь пару слов о дозаправке. Если ты перец с бабками, то можешь и покупать каждый раз новый. Но люди умные дозаправляют сами, наборы для дозаправки можно купить на том же Савеловском рынке, причем для слабонервных за небольшую плату вам там могут даже заправить сами. Вообще, по практике рекомендуется дозаправлять не более 5 раз, потом бывают полосы из-за вышедших из строя сопел после попадания воздуха или закупоривания, но у кого как, один чел умудрился не потерять качество после 10-ой заправки! Главное, не держать его долго (не более одного часа) вне стойбища принтера или специального контейнера для переноски (бывает в комплекте с принтером).

>>Здарова перцы. Я вот учусь в старших классах школы и меня конкретно достали по математическим наукам. А тут недавно слышал про то, что есть всякие проги для пользы дела, которые способны облегчить жизнь. Посоветуйте что-нибудь, плиз.

Не так много, но есть. Правда, плодятся все новые и новые... Уж и не помню, чё вы там в школе-то изучаете, :) но думаю, не более чем решение систем уравнений, операции с матрицами, дифференцирование и интегрирование. Если так, то пора бы поставить себе Mathcad, последняя версия была 7-ая, но может уже есть и 8-ая. Там все довольно-таки просто. Просто набираешь формулу и подставляешь нужные значения, тыкаешь равно и усё. :) Там просто офигительная куча возможностей, %) прога делалась в принципе для использования как в простых вычислениях вплоть до простых формул, так и в сложных задачах с заданием условий и использованием сложного математического аппарата. Кстати, можно выполнять вычисления не только в цифрах, но и в символах, к примеру, упростить уравнение или вычислить интеграл от функции. Пользуйся и все такое, :) единственное - Mathcad 6 Plus требует еще патча.

>> Мне дали видео CD, но я хз куда его сувать и чё с ним делать. Его на компе-то проиграть можно и нужен ли специальный софт?

Мдя. :) Конечно, можно, а то как же порнуху-то смотреть? Видео CD это изначально цифровой формат и ничем не отличается от того же обычного CD с музыкой, только данные на нем хранятся в файлах *.dat, которые можно проиграть стандартной прогой из установки окошек - Windows Media Player. В этой проге ты можешь смотреть и в мелком окошке, и на полный экран - просто нажми Alt+Enter. Что касается софта для просмотра - не стоит заморачиваться, а тот же Xing просто отстой. :) Есть хороший софт для создания и редактирования видео, но ты ж смотреть собрался? Кстати, при очень большом желании купи видеокарту с выходом на внешний приемник и подключи к своему ТВ - ничем не хуже DVD плеера. :)

>> У меня винт местами как бы отрубается и потом долго заводится, если я что-нибудь творю на компе, на фига так и не плохой ли он?

Всякие функции отрубания винтов и прочей лабуды и переход в спящий режим изначально задуманы для снижения энергопотребления. Но обычно эти функции по умолчанию отключены. Если ж все-таки падла "засыпает", а тебя это бесит, то залезь в BIOS в раздел Power Management или что-то в этом роде и поставь побольше задержку автоотрубания после простоя либо вообще дезактивируй.

>> Стоит ли покупать мыши и клавы на инфракрасных лучах, и чем они вообще отличаются от простых?

Если у тебя просторный компутерный стол и есть бабки, то стоит, хотя я свою хвостатую не променяю ни на какие другие. :) Преимущество инфракрасных в том, что отсутствуют провода, но это же свойство накладывает и ограничение - необходима прямая или почти прямая видимость инфракрасного порта, почему я и сказал про просторный стол. :) Но за удовольствие приходится платить лишние бабки. Самое лучшее решение - не напрягаться думками, а поехать в любую фирму и поводить такой мышою собственноручно, на номаной фирме дадут и поводить, и пощелкать. :) А если прибьет, то езжай на компутерный рынок и затаривайся.

>> Компутеры портят зрение. Что делать, если никак не избежать переработки за компутером?

Во-первых, нужно правильно сидеть - прямо и на расстоянии от экрана не менее 60 см, меняйте почаще позу, чтобы что-нибудь не затекло. :) Во-вторых, побольше принимайте жидкости внутрь, :) для этого просто поставь рядом с клавой стакан воды и регулярно хлебай, при желании можно и бутылку поставить. :) В-третьих, наконец, купи вместо табуретки нормальное кресло, чтобы ты мог сидеть в нем без напряжения. В-четвертых, не сиди перед монитором в темноте, но и не ставь его так, что окно будет прямо сзади или спереди от монитора, и не допускай бликов. В-пятых, не скупись на хороший монитор и используй максимально возможную частоту по разверткам. Кстати, портативные компьютеры значительно более опасны, так как экран и клава менее удобные, а трекбол заставляет держать кисть на весу.

>> В локальных сетях есть такая феня, как ХАБ, что это такое?

Он же хуб, :) он же концентратор. Устройство, которое служит соединяющим звеном в компутерной сети. К нему идут сетевые кабели от сервера, компутеров, принтера и других сетевых устройств. Смысловая нагрузка же хаба - коммутировать сетевые устройства в один канал и выполнять функцию распределения на уровне железа. Различают концентраторы с разной пропускной способностью и с разным количеством возможных подключенных сетевых устройств.

>> Почему незя вытыкать и втыкать принтер из компа при работающем компе?

Да потому что при вытыкании и втыкании :) возникает переходный процесс (эту феню в школе изучают), при котором может возникнуть скачок тока, длится он считанные доли секунды, но этого промежутка вполне хватит, чтобы спалить маму. К тому же переходный процесс протекает неоднократно, а рвано из-за дребезга контактов, которого опять же никак не избежать, если даже дергать супер быстро, :) так как все длится сотые, тысячные и менее доли секунды; не успеешь моргнуть, а мама уже дымится. :) Но уж таков последовательный интерфейс RS-232 (тот, что на компе), имеет заземление и не имеет гальванической развязки, которая бы позволила избежать этой траблы. А вот, к примеру, шина USB (Universal Serial Bus) имеет гальваническую развязку и поэтому поддерживает











"горячее подключение", там уже и втыкать можно и вытыкать сколько душе угодно и при включенном компе.

>>Чем шина AGP быстрее, чем работа с графикой без нее?

Ну, ясен пень, что если бы разницы не было, то и делать не стали бы. :) Ну, для начала как звучит AGP - Accelerated Graphic Port, то бишь ускоренный графический порт. Но это в принципе можно и по словарику посмотреть, а вот чего такого хорошего эта штука дает, ни в каком словаре не пишут. А преимущества вот какие: магистральный интерфейс для общения с графическим адаптером, конвееризация обращения к памяти и удвоенная передача. Переварил? Вряд ли. :) Первая фича дает то, что AGP напрямую общается с твоим убогим адаптером, что значительно повышает быстродействие. А две другие фичи - то, как AGP обращается. Ну, конвееризация означает параллельное обращение сразу к нескольким адресам с данными, а не с задержкой к каждому, как в шине PCI. А удвоенная передача достигается за счет работы как по переднему, так и по заднему фронту. Вообще ни фига не понятно? Ну, это хороший повод почитать цифровую электронику. :)

>> Что за RISC процессоры, системы и т.п.? Где-то слышал, но до сих пор не знаю, чё это такое. :(

Я уж и не помню, как расшифровывается, а искать лень. :) Короче, пацаны, объясняю на пальцах. Все запросы, посланные на проц, сначала разбиваются предварительным транслятором на простые составные команды (сложение, вычитание и умножение, к примеру), которые проц уже умеет выполнять, и выполняет каждую команду за один такт. Получается предельно простой проц и супер быстрое выполнение этих составных команд, но для разборки навороченных запросов на составные команды нужен клевый транслятор. :)

>> У меня слишком маленький винт, чтобы поставить 98-ые винды, можно ли как-то их урезать?

Проще купить новый винт. :) Но уж если совсем прибило, то первое, что надо сделать, это выбрать Custom установку и почикать все, что не нужно. К примеру, тебе нужны всякие левые схемные звуки и оформления? На фиг. А поддержка для слепых и глухонемых? А часто ли ты играешь в стандартные игры виндов? А хелп часто читаешь? Что, правда по многу раз в день? Ну тоды оставь. :) Короче, не устанавливай себе то, что заведомо не будешь использовать. А далее есть еще один способ, чтобы сократить размер виндов почти вдвое: залезь на www.98lite.net и скачай там 98lite.exe, там же есть мануал. Эта программулина выбьет из твоих виндов хтмл-интеграцию и удалит експлорер со всеми его наворотами.

>> У меня Sportser, и бывает, иногда связь как бы висит, то бишь я в сети, а скорость нулевая. В чем дело?

А дело-то все в глюкавом протоколе сжатия данных - V42bis, или как он там называется? Открой хоть раз в жизни документацию на модем и посмотри, как можно отрубить протокол, а заместо V42 юзай другие протоколы. Это феня относится только к Sportserам, и то может уже исправили.

>> Я разбил свой 10Гб винт Partition Magic на логические диски, но он показывает всего 4 по 2Гб, а куда делись оставшиеся 2Гб?

Главное, без паники, а то смоет как с Титаника. :) Такая задница у тебя вышла потому, что когда программили Partition Magic, не было еще таких виндов, точно так же, как и с блоком основной оперативной памяти в 640Кб. Темпы прогресса настолько велики, что случаются такие вот казусы. Либо ищи новую версию Partition Magic, который бы поддерживал большие винты, либо юзай обычный fdisk, но он уже не умеет делать Extended partition, так что придется форматнуть винт. Ну или юзай 10Гб без 2Гб. :)

>>Мне для спользования BPM Studio понадобилось установить вторую звуковую карточку, но она конфликтует с первой, что делать?

Бывают в жизни огорчения :) и не только со звуковой карточкой. Прерываний ограниченное количество, а девайсов немерено, особенно хотящих встать на одно и то же прерывание. В результате, не получив своего прерывания, начинают бузить и конфликтовать. Мне в голову пришло сразу 3 путя решения данной проблемы. Первый - снести винды, :) воткнуть обе карточки и установить заново - винды должны автоматом их раскидать, но это не оптимально и для ламеров. Второй путь - нужно поиграть с прерываниями, просто попробуй рассадить их на свободные прерывания. Для этого зайди в My Computer->Control Panel->System->Device Manager->Properties->Interrupt request, и вот они все прерывания, здесь посмотри, кто на ком сидит, а потом иди в My Computer->Control Panel->System->Device Manager и уже смотри свойства на каждый девайс по отдельности и меняй прерывания конфликтующих на свободные. Третий способ более красивый - определить прерывания прямо для слотов PCI, независимо от того, что туда воткнули, но сработает только в том случае, если подобная возможность есть в BIOS, в последних вроде как есть.

>> Я навернул свой комп и разогнал проц, но он стал мало того что не быстрее пахать, а несколько даже медленнее, в чём дело?

Если только ты там не наворотил что-то сверх пуперское, то тогда скорее всего разогнанный проц сильно перегревается, и из-за этого
все и тормозит. Но решить проблему можно. Либо купи более мощный кулер и прибацай заместо того, что стоит сейчас, главное не скупись - не разоришься. Либо поставь дополнительный вентилятор внутри корпуса компа для дополнительного обдува и охлаждения проца. Есть специальные корпуса с возможностью установки подобных вентиляторов внутри, но если даже и не предусмотрено, купи просто какой-нибудь пропеллер, сними боковую стенку
корпуса и присобачь где-нибудь свой пропеллер. Если мать у тебя не голимая и есть вход для датчика контроля температуры проца, то обязательно задействуй эту феню, чтобы узнать, перегревается ли твой проц и если да, то насколько.





Ё-MAIL



Письмо:

От: imurat@mail.ru

Неуважаемая редакция журнала "Хакер"!

С возмущением пишет вам ректор горского лицея благородных джигитов, профессор Мурат Сатарович Искандер. Те усилия, которые я делаю, чтобы привнесть в умы учащихся нашего лицея светоч знания и благостного поведения, разбиваются о циничные статьи вашего журнала. Чего только стоит ваш недавний порнографический номер. Я отобрал его у одного из лицеистов, который был изгнан с позором с нашего заведения. Теперь он буквально сторожит меня в лесных окрестностях нашего заведения. Он уже два раза "уронил" (из вашего лексикона) наш сервер. И всему виною ваше издание.
И посему я буду ходатайствовать перед Министерством просвещения и культуры РФ о закрытии вашего журнала.
Да приберет вас шайтан!



Бздраствуй, дарагой наш товарищ Мурат Сатарович, да? Да ублажится твой джейран, да осветлятся к старости пятки твоих верблюдов! Что ты говоришь, да? Что мы сеем цинизм в сердцах твоих учеников - джигитов? Да что ты говоришь! Дарагой, ды мы тваих джигитов любим, холим - лелеем, палезный савэты даем, да, дарагой! Наш порнографический номэр - никакой не порнографический, дорогой! Он - эротический! Это древнее искусство - эротика, да! Это для всех - это как Квейк, дарагой! Для тебя, дарагой, для меня тоже, да, дарагой!
Короче, Мурат Сатарович! Эротика - это здорово! Лицеиста ты зря выгнал - вот он и сторожит теперь тебя под всякими саксаулами. Возьми назад лучше, он хороший парень, раз серваки ронять умеет грамотно. Специалист по сетевой безопасности, так сказать.

Ну все, дядя Мурат, на этом кончаю. Вытирайте. Верблюдам - привет.

Письмо:

От: zerocall@mail.ru

Дарова бакланы, перцы, Холоды! Ваш журнал самый лучший
(читабильный гы-гы-гы)! Оставайтесь такими же жизнерадостными бакланами.
Хумор просто класс, вот только после ваших статей про глушитель ТВ,
Дрожжи в туалете, кукол в подъезде и взрывоопасных лампочек у моего
друга больше нет дома. Случилось это так: в один прекрасный день мы
собрались у меня и непрерывно бухали (ик). КЕКС (будем звать его так,
чтоб не обидели) испробовал глушилку телеков у меня дома, после чего у
меня не только ТВ не работал, но также VHS, будильник, телефон, комп,
центр и даже сливной бачок в туалете. После этого он круто получил от
меня по рылу, face'у и др. частям тела. Решив отомстить, я выкинул ему в
туалет на даче 3 уп. дрожжей. Больше он на даче не появлялся. Дома, когда он
пошел чинить санузел (после очередного запора - гы-гы-гы), Я ВКРУТИЛ ЕМУ
чудо-лампочки с подкладкой под "минус" из мокрой бумаги (гы-гы-гы-гы-гы)! Теперь он временно бомж и просит немного пожить и пообщаться с редакцией. Можно он немного поживет в вашем ред. туалете, с SIDEX'ом подружится? Это временно, пока он свой туалет не отстроит...



Дарова Зирокал! Мы тут всей редакцией решили, что имя у тебя классное - Калозир было бы хуже. Издалека видно, что ты человек незлопамятный - отомстил и сразу забыл. Ну да ладно, это не страшно. Ты уж извини, но взять к себе твоего друга мы не можем - по независящим от нас причинам. Самим, понимаешь, санузел нужен - мы в нем храним пятидюймовые дискетки, чтоб их тараканы не съели. У нас полный туалет пятидюймовых дискеток! Кстати: ты в своем-то туалете бачок починил? Ну вот и замечательно! Теперь мы к тебе придем в гости - пренепременно. Соберемся все вместе и поедем к твоему КЕКСу - его туалет отстраивать. А встреченных по дороге прохожих будем прихватывать с собой и привлекать к общественно-полезному труду в форме коммунистического субботника. Им, авось, понравится.

Ну все, друган, жди в гости, Кал ты наш Зиро!

Письмо:

От: ivan@bazhenov.dn.ua

Здарова Х, я тут хочу на экзамене приколоться - у нас будет минеральная вода, вот я хочу туда добавить слабительного или пургена, только не знаю, как быстро оно действует и есть ли побочные эффекты? Помогите...

Ельцин



Панимаш, здравствуйте, Борис Николаевич, а заодно и дарагии Расияни! Как ваши дела? И у нас, панимаш, неплохо. Хотелось бы сначала поинтересоваться, где это вам приходится сдавать экзамен, ну да Бог с ним, неважно. Итак, Пурген - это хороший выбор. Побочный эффект при применении пургена один - это комплексный позыв (если не сказать - порыв) к дефекации, поэтому под ваши цели он подходит великолепно. Но не переусердствуйте - иначе вам придется вы-

На письма отвечал Холод



зывать спецбригаду, чтоб отчистить санузел в вашей госдуме или где там вы еще изволите сдавать экзамен... Кстати, интересный у вас почтовый ящик. Такие адреса только в правительстве дают или мне тоже дадут? Ох, Борис Николаич, ну ладно, пора мне, тут ко мне Билл Клинтон заскочил, чайку попить. Пойду, повздыхаю с ним. Не хворайте.

Письмо:

От: placid7@mail.ru

Дарррова Хацкер!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Мы тут с Митником, Шумомуморой и Левиным Вовкой сидим, пивко попиваем, да ваш журнал смотрим...... Это я им о вашем X сказал и принес однажды один номер - просто так, полистать.
Так они как набросятся на меня, начали magazine из рук вырывать и давай z жадностью вчитываться!!!!!!!!!!!
Кевин заявил, что из хака он такого никогда не знал, и благодарит ваш журнал za бесценные советы - большое вам спасибо!!! Да, тут к нам еще люди из DoD пришли: тоже любят пиво и вашу редакцию!!! Говорим, кранты нам совсем: вот, мол, X появился, так мы вообще популярность скоро потеряем!!!!!!! Кевин признался, что он никогда о UNIX не слышал, не то что бы еще и работал с ним. А Шимомура уже совсем отключился от Net'a, becauze его достали совершаемые вами постоянные "очистки дискового пространства" на его домашнем компьютере, установки троянов, кражи Dial-Up пароля (он юзает only 59/89/3.1, ну еще ДОZ) и вывешивание индекса с лого вашего magazin'a на его огромном сайте!!!
Вы когда-нибудь прекратите устраивать zis дебош?????? Кевин был в восторге, узнав, что оказывается можно с помощью компа не только писать проги, заниматься хаком, etc, etc, НО и играть в игрушки!!!!!
После ваших статей Кевина с Вовкой было просто не узнать: они совсем забыли о хаке и теперь только и делают, что рубятся в Квак, Халфу, ПинКинг, Фэллаут2, Тибериан, КрафтСтар, etc, etc. Я не знаю, как их остановить!!!! May be вы подскажете?????????
Тут наш самый любимый друг и товарищ по хаку - Билл Гейтс был признателен за то, что вы выбили много дерьма из его Осей, и теперь он делает бизнес на том, что продает zis э... садоводам-любителям по умеренным ценам, и ещё дает нам деньги на X и пыВо. Молодец - парень!!!! А ребята из DoD были вне себя, увидев рубрику "ZaпадloztRoeние" - они ее только и читают!!!!!! С тех пор-то мы совсем сникли, поняв, что до вас мы ой как отстаем ;~((((.
Вы просто сделали переворот во всей истории хака: до вас еще не было таких искусных, талантливых, умных и молодых хацкеров. Мы склоняем головы перед вами и чтим ваш magazine.

Аминь.

С уважением, Римский Папа.



Здравствуйте Папа! Ой да шо вы говорите, у нас в Одэсе усе хорошо, и колбаса нэ дорогая, и таких Кевинов на привозе раздают бэсплатно! Мама передает тебе привет и цэлуэт.
Теперь о твоем письме. Прости, Папа, я отстал от жизни. Я не знаю, кто такой Шурамура. И кто такой Володя Левкин, я тоже не знаю. Зато Гейтса и Митника - знаю хорошо, мы их по городу месяц отлавливали - поймать не могли. Они сейчас у нас вдвоем сидят в редакции и орут, что никаких Пап Римских лично не знают и к написанию этого письма непричастны. Еще оба орут, что играют только в "Тетрис", причем не в простой, а в эротический. "Кама-Тутра" называется. И вообще, Билл и Кевин - дерганые какие-то, все время подпрыгивают. Но ничего, Сайдекс их наручниками к табуретке пристегнул, чтоб удобнее сидеть было.
Ой, Папа, извини, тут в дверь стучат - орут, говорят, что за Биллом "Мерседес" прислали, у него самолет через полчаса. Ну ничего, мы ни его, ни Митника живыми не отдадим - пусть только попробуют взять их. Мы их вообще за распространение порнографии через тетрис к уголовной ответственности привлечем. Покровский уже окопался в кухне с минометом, а Рубанский взял последний в редакции огнемет и в подвал пошел - за баллонами с напалмом. Сейчас начнется.
Ну, Папа, как говорится, спасибо за добрые слова и до свиданья. Типа, пожелай нам удачи в бою. Авось, свидимся...

Самое дурацкое письмо номера:





От: Smirnov Sasha sasha_sm@mail.ru

Hello, я насчет вашей статьи "Половая почта". Можно ли настроить NS на самоуничтожение, чего-то в его настройках этого не было. Вы написали, что New Moscow Trojan можно снять по адресу http://dialup.netfirms.com/moscowv1_4.zip, чего-то не получается. И еще про Hooker, у вас написано, что троян уничтожится вместе с компом, а в самих настройках трояна написано, что только он уничтожится, а комп - нет. Почему так поздно написал, да потому что только сегодня, наконец, понял, что хакер пишется по-английски так же, как по-русски.

Best Regards, Sasha.



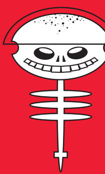
Здрям тебе, Саша! Мы в редакции сидим, тестируем "Хукер" на старенькой четверке и тоже думаем: что же это у нас комп не уничтожается вместе с трояном? Если еще пять минут простоит неуничтоженный - мы ему поможем. Слава Богу, нас тут целая толпа мужиков, а комп - один: пнул его разок, и никакой троян не нужен.
А почему не качается Нью Москоу Троян - мы узнали. Он, оказывается, переезжает - жил в старой коммуналке, и тараканы его замучили. А на днях еще и Кибизоид в гости пришел - совсем капец настал, и троянище теперь у нас в редакции бомжуется. Так что если хочешь - мы его к тебе... подселим. Или еще кого-нибудь. Надумаешь - напиши. Очень ждем :).

З.Ы. И как же здорово, что ты наконец-то понял, как пишется "хакер"...



Жажда жизни

Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru)



Постигло меня сегодня, дорогие друзья, жуткое просто несчастье. Был я, собственно, на стрельбах, и выдали мне добрые люди по этому поводу пистолет Макарова, а также шесть боевых патронов. Ну а я ж не дурак упускать такой случай – попросил товарища, если что, сделать контрольный выстрел мне в основание черепа, а сам по быстрому вставил ствол в рот. И нет бы сразу нажать на курок и обеспечить работой доблестных работников швабр и тряпок – дык нет же, начал рассуждать, как оно эффектнее будет выглядеть: если я выстрелю в рот, висок, глаз или вообще правое легкое. Ну, ясно дело, никто из вояк не хотел отскребать мои гениальные мозги со стен бункера и, заметив эти самые манипуляции с оружием, двое жлобов в форме отобрали у меня пистолет, выбив попутно четыре передних зуба. Ну не ублюдки ли? Ладно, это еще полбеды, но по возвращении домой я обратился за помощью к Интернету и ввел на поисковике яндекс вполне логичную фразу "способы самоубийств". Результатом была куча ссылок с заголовками вроде "Способы адресации и формат команд микропроцессора семейства 68300". Нет, я, конечно, понимаю, что, изучив оные способы адресации и формат команд, я несомненно отдам концы, но слишком уж это примитивно. Ну а чтобы вы, мои дорогие шизофреники и психопаты, не испытывали таких непритностей, Отдел Нездоровых Способов Мышления журнала Х в лице меня поставил своей целью придумать настоящие, крайне жестокие, ультра-психоделические и, несомненно, достойные настоящих кулхацкеров методики самоубийства. Попутно объявляем и новый конкурс, естественно, на лучший способ отдать концы. Слать непременно вот сюда: dan@xakep.ru.



Классический способ

Повеситься на стреле подъемного крана рядом с мэрией города. Способ, надо заметить, весьма надежный, можно сказать, проверенный временем, но опять же несколько устаревший: было зафиксировано уже 14 суицидов подобного рода, а потому вашу фотографию на первой полосе местной газеты могут и не напечатать.

Способы, использующие психотропные препараты

Наиболее экстремальные из вообще возможных способов суицида. При использовании обычных методов можно помучиться часа два, ну максимум три, а затем всенепременно придется отдать концы. Здесь же фаза прелюдии может растянуться часов на 18. К тому же, обычные способы в основном работают с физическим телом и не идут дальше средневековой банальщины вроде выковыривания мозга пальцем через глаз или перегрызания зубами вен, в то время как психотропные позволяют жестоко изнасиловать психику, вывернуть сознание наизнанку, протащить пару километров по асфальту, а затем выстирать его в соляной кислоте, тщательно выжать, порезать на куски и оставить сушиться в газовой камере. Однако есть одно но: для того чтобы в совершенстве реализовать данные методы, необходимо иметь разрешение на хранение и использование этих самых психотропных веществ. А поскольку данное разрешение достать весьма трудно, будем рассматривать эти способы как исключительно теоретические, то есть как идеал, к которому можно только стремиться.

Кошмары на улице вязов

Выбирается самый современный кинотеатр со всевозможными фишками вроде долби сюрраунда, стереоочками и прочей фигней, позволяющей достигнуть полного эффекта присутствия, а затем покупается билет на самое лучшее место. Очень важная часть подготовительного этапа - это выбор просматриваемого фильма. В принципе, подойдет любой фильм ужасов, главное, чтобы там не было недостатка в душераздирающих воплях, потоках крови, отвратительной слизи и всяческих мерзких монстрах и тварях. В качестве альтернативы можно посмотреть картины "Обыкновенный фашизм" или "Остров людоедов". Затем, собственно, вы устраиваетесь поудобнее и поглощаете эдак 60 критических доз мощного психотропного вещества, вызывающего временный психоз, лучше всего, конечно, воспользоваться ЛСД-25, но тогда проделывать все это надо в стране, где этот препарат разрешен. Ну а затем, собственно, наслаждаетесь жесточайшим кошмаром в истории человечества с вами в главной роли. К сожалению, смерть от разрыва сердца может и не наступить, а потому неуверенным в своих силах товарищам рекомендуется захватить с собой маленькую булавку или отвертку, чтобы в кульминационный момент фильма при помощи оной самостоятельно добраться до сердца.

Поиграем в доктора

Этот способ следует применять в какой-нибудь глуши, где в качестве обезболивающего используют морфий. Берете дробовик и стреляете себе в колено, после чего отправляетесь в больницу и кричите, что вам очень больно. Вам вкалывают морфий, ну, может, еще подлечат немного, но в конце концов все же отправят домой. Там вы опять стреляете в колено или в локоть, это в зависимости от размеров предыдущих повреждений, и снова отправляетесь в больницу. Повторив эту нехитрую процедуру раз 10, вы точно основательно сядете на морфий, следствием чего будет нехилая ломка. Пару-тройку дней следует потерпеть, чтобы добраться до апогея физической боли, а затем опять же принять 60 критических доз психотропного вещества. Пожалуй, теперь булавка уже не понадобится.

Физкультурный способ

Этот метод я считаю наиболее эстетичным и интеллигентным. Однако для эффективной его реализации потребуется хотя бы пару месяцев позаниматься хатха-йогой или гимнастикой. Когда ваша растяжка дойдет до того, что можно будет сидя наклониться вперед и достать ртом до основания члена, значит приготовления можно заканчивать. Лучше всего осуществлять данный метод на природе, где ничто не будет отвлекать вас от заветной цели. Итак, сидя вы наклоняетесь вперед, откусываете по куску ягодиц слева и справа, чтобы не мешали, а затем начинаете медленно, по кусочкам, откусывать крестцовую кость, постепенно добираясь до позвоночника, еще пара откусанных позвонков и вот ваша цель - спинной мозг. Теперь, собственно, начинаете аккуратно высасывать спинной мозг из позвоночника. Бурные овации и занавес! Если же ваша растяжка не позволяет высосать спинной мозг, можно воспользоваться другим вариантом этого метода. Опять же наклоняетесь вперед, однако теперь вцепляетесь зубами в свой член и, понемногу возбуждая его, осторожно пьете свою кровь.

Эротический способ

Здесь необходимо воздерживаться от занятий сексом хотя бы месяца три. По прошествии же этого периода следует день или два (в зависимости от вашей выносливости) непрерывно заниматься мастурбацией. В результате - смерть от истощения.

Бактерицидный способ

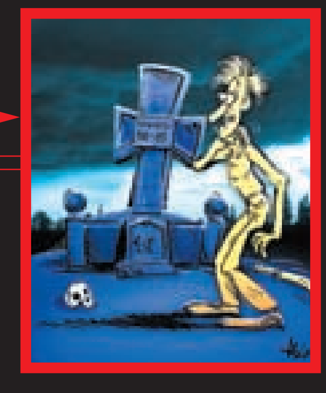
Делаете на теле множество маленьких надрезов, хотя нет - лучше даже не надрезов, а просто сдираете часть кожи наждачкой. Ну а затем, ясно дело, ныряете в очко деревенского сортира и гниете там заживо пару недель.

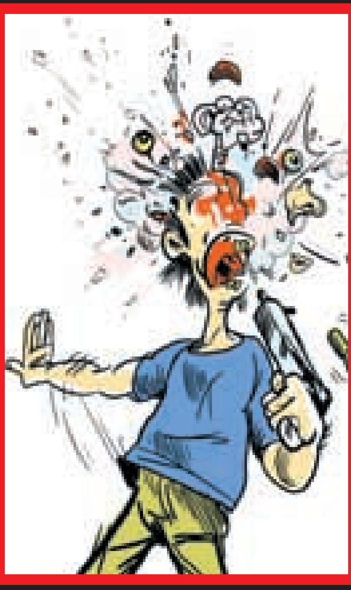
Некромантский способ

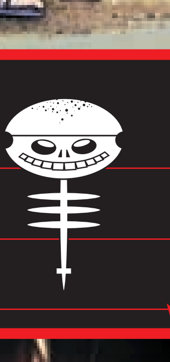
Этот способ был предложен крайне милой девушкой по имени Яна. Суть его заключается в следующем: в полнолуние идете на кладбище, перерезаете там себе вены и вытекаете кровью в могилу местного маньяка-убийцы. От себя хочу лишь добавить, что использование здесь психотропных веществ будет как нельзя более кстати.

Универсальный способ

Частенько бывает, что проходя вечером через темную подворотню, вы можете наблюдать компанию раскрепощенных молодых людей с бритыми головами, штанами защитного цвета и ботинками, прототипы которых вы видели в фильмах о третьем Рейхе. Если это действительно так, значит, несомненно удача повернулась к вам своей пышненькой попкой. Ни в коем случае не надо суетиться и в страхе прижиматься к стенке, следует уверенным шагом подойти к лидеру этой компании и, с размаху ударив его ладонью по щеке, сказать что-нибудь вроде: "А не пососешь ли ты, дружок, мою Духовность?". Затем расслабьтесь и получайте удовольствие.



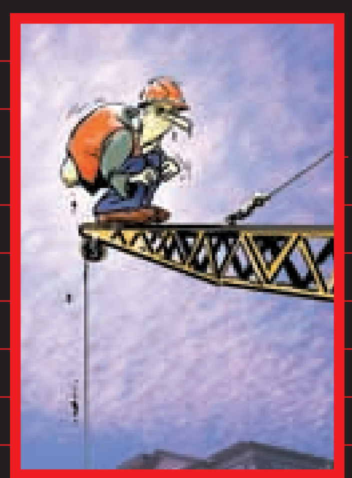






–НЕ СМОТРИ ТУДА СЫНОК!!





M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

ButtMan v 0.9p

Windows 9x/NT4
Size: 327 Kb (server – 150 Kb)
Freeware :)
http://www.web-world.ch/BM

Поскольку создатель этого трояна продолжает оснащать свое детище все новыми и новыми наворотами, то официально считается, что ButtMan все еще находится в стадии бета-тестирования. Хотя даже эта бета выделяется из общей массы "троянских коников" своей стабильностью и функциональными возможностями. Несмотря на малый размер серверной части, ButtMan легко справляется со стандартным набором операций: работой с файловой системой удаленной машины, редактированием ее реестра, передачей файлов, запуском программ, получением системной информации, организацией чата с ее владельцем и т.д. При этом очень радует то, что в ButtMan-е все эти функции реализованы не абы как, а весьма и весьма грамотно: редактор реестра откровенно рулит, а в число операций с файловой системой входит, к примеру, даже возможность поиска нужных файлов на подчиненном компе. Обрати внимание - ButtMan позволяет ограничивать скорость передачи файлов между клиентом и сервером - это помогает избежать внезапных проявлений "необоснованной" сетевой активности зараженного компа, вызывающих у его пользователя вполне понятные подозрения. Помимо стандартного набора операций, ButtMan умеет откалывать множество оригинальных фокусов вроде управления окнами и процессами удаленной машины или отправки сообщений на e-mail хозяину. Также в наличии имеется некоторое количество "шуточных" фишек (вроде юзанья чужой мышкой и "гашение" экрана:). На момент тестирования мой AVP этого трояна не видел в упор.

WinGlobe v 2

Windows 9x/NT4/2K
Size: 2074 Kb
Shareware
http://www.djuga.net/winglobe.html

WinGlobe помещает в произвольное место твоего Рабочего стола трехмерную модель земного шара, именуемую в просторечье глобусом. Размеры этого глобуса могут меняться от мелкого голубого пятнышка до развернутой на весь экран карты, хотя карта - это не так прикольно, как вращающийся под действием указателя мышки шарик. Порывшись в опциях, можно сделать так, чтобы на поверхности этого глобуса отображалось не только картографическое изображение земной поверхности, но и меридианы с параллелями, названия стран и городов, смена дня и ночи в реальном масштабе времени и (внимание!) погодные условия. Хотя чрезмерное количество выводимой информации только портит внешний вид модели земного шара. Лично я предпочитаю всякого рода дополнительную инфу получать из симпатичного меню, выскакивающего после клика правой кнопкой мышки на интересующем меня городе. В этом меню приводятся и географические координаты этого города (или городишка:), и данные о погоде, и локальное время, и даже численность его населения. Данные о погодных условиях WinGlobe забирает откуда-то из Сети, а кроме этого он умеет по средствам той же самой Сети синхронизировать системное время твоего компа с эталонными часами. В общем, фишечек в этой проге реализовано много: глобус WinGlobe превосходит обыкновенный глобус почти во всем (ну, разве что пнуть его нельзя:) - нужно качать, смотреть и самому разбираться.

SPELLINK Multilingual Pro v 1.0

Windows 9x/NT4
Size: 8716 Kb
Shareware
http://www.smartlinkcorp.com

Не так уж много спелчекеров способны вылавливать баги и опечатки в текстах, не обращая внимания на то, в каких приложениях Windows ты эти тексты набираешь. И только SPELLINK Multilingual Pro - единственная прога из этой братии, которая знает о существовании русского языка. Хорошо еще, что сделана эта прога на совесть. Поддержку "великого и могучего" обеспечивает в ней не один, а целых пять идущих в комплекте специализированных словарей (см. скриншот:), а если вдруг и встретится SPELLINK-у неизвестное, но правильно написанное слово, то прога быстренько вносит его в специальный словарь господина Юзера.. Кстати, о крутизне этой проги говорит хотя бы тот факт, что это добавление новых слов происходит с учетом морфологии русского языка, то есть если ты, например, познакомишь этот спелчекер со словом "бродилка", то, встретив в тексте "бродилку", SPELLINK ругаться уже не будет. Проверка правописания запускается "горячими клавишами", набранный текст как бы сканируется (выглядит это довольно прикольно:) и в отдельном окне появляются слова, которые вызывают у SPELLINK определенные подозрения. В том же окне предлагаются варианты на замену и перечень возможных действий. Как я уже говорил, баги вылавливаются где угодно: в сообщениях ICQ, в текстах писем, написанных с помощью веб-интерфейса какой-нибудь почтовой службы. Даже в чате ты сможешь мгновенно проверить свою реплику перед отправкой! Для некоторых перцев это может быть весьма актуально...

Psychward

Windows 9x/NT4
Size: 506 Kb (server – 17 Kb!!!)
Freeware :)
http://evilgoat.slak.org

Самая продвинутая троянская крыса на сегодняшний день. Почему "крыса"? Потому что крыса, она крыса и есть! Особенно, если вспомнить, что аббревиатура RAT может расшифровываться как Remote Admin Tool и что главное предназначение этой программы - пролезать там, где обыкновенные троянские кони застревают. Ведь именно поэтому сервер Psychward-а весит всего 17 кб! И его еще можно порядком "ужать" каким-нибудь exe-упаковщиком, типа PECompact-а или ASPack. А почему "продвинутая"?!! А дело в том, что, несмотря на свой малый размер, Psychward умеет не только заливать на подчиненные компьютеры разные проги (вроде толстых серверов полнофункциональных троянских коней:), а затем запускать их там. С помощью этого трояна можно еще и рыться в каталогах удаленной машины, выбирать нужные файлы и переправлять их себе на комп. Кроме того, Psychward позволяет просматривать список программ, запущенных на "имеемом" компьютере, и по мере сил "помогать" владельцу этого ПК раз за разом вырубая те проги, которые тебе кажутся "ненужными". Для заражения Psychward-ом достаточно один раз запустить на машине его сервер - троянец мигом перебазируется в главный каталог Windows и пропишет свой автозапуск в реестре. Когда зараженный компьютер выходит в Сеть, Psychward тут же посылает сообщение об этом чудесном событии своему Хозяину на аську или IRC. Координаты Хозяина, пароль и порт для связи закладываются в сервер этой троянской крысы с помощью специальной утилиты-преконфигуратора.

Head3D v 1.0 beta

Windows 9x/NT4
Size: 3258 Kb
Shareware
http://www.asia-soft.com/1085.htm

Head3D строит на основе математической модели головы человека ее трехмерное изображение. Эта математическая модель имеет более 200 параметров, которые можно легко корректировать. Это обстоятельство позволяет создателям проги утверждать, что Head3D не просто забавная игрушка, а настоящий 3D Фоторобот, и что его надо использовать "для оперативной портретной идентификации и установления личности". Может быть, они и не врут: пределы изменения параметров модели очень широки, и поскольку все изменения легко контролируются визуально, то пользователь Head3D действительно получает возможность сформировать практически любой тип лица и головы, мужской или женской. Скачай эту прогу и попробуй-ка создать модель своей собственной физиономии или же лица своего приятеля - масса удовольствия гарантирована! Только, молю тебя, не вздумай делать "фоторобот" своей подруги! Дело в том, что шароварная версия позволяет настраивать только часть параметров. К примеру, изменить положение на лице левого глаза еще можно, а вот правого - уже нельзя! Про свое собственное, немного перекошенное, изображение ты всегда можешь гордо сказать: «Это я после пятой бутылки пива»! А вот если ты ляпнешь такое про "фоторобот" своей подруги, то смерть твоя будет долгой и мучительной! :)

Scour Exchange v 1.0 beta

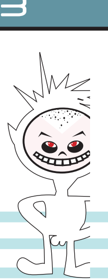
Windows 9x/NT4/2K
Size: 1475 Kb
Freeware
http://www.scour.net/Software/Scour_Exchange

Позавидовав сумасшедшему успеху Napster-а, множество разработчиков принялись создавать по его образу и подобию свои собственные проги, разумеется, все как на подбор "передовые и революционные". Но, увы, как это обычно и бывает, почти все клоны откровенно не дотягивают до уровня Отца-основателя. Из двух десятков протестированных мною творений разве что только Scour Exchange-ем можно было пользоваться с удовольствием, не матюгаясь сквозь стиснутые зубы. Это не голословное утверждение - оно подтверждается тем, что уже весьма приличное количество человек предпочитает пастись в Сети именно под этой прогой. В отличие от Napster-а Scour Exchange позволяет обмениваться не только mp3-шками, но и звукозаписями выполненных в других форматах, а также видео-файлами и картинками (Хей! Хей! Да здравствует свободное порно!:). При этом файлы на машинах других пользователей можно искать по категориям (audio, video, images) или, если ты точно знаешь, что тебе надо - с указанием расширения требуемого файла (и других параметров:). Кроме этого, в Scour Exchange не надо ждать, пока выбранный файл загрузится полностью - можно закачать часть, а затем кликнуть мышкой и устроить предварительный просмотр (прослушивание:). В проге реализована еще пара-тройка других интересных функций...

Robot WARFADE 1 Full package v 1.9

Windows 9x
Size: 180 Kb
Shareware
http://attend.to/robots

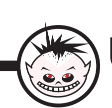
Приблизительно раз в неделю по указанному выше адресу проводятся соревнования между роботами, в ходе которых выясняется, кто из роботов достоин почетного звания "Машина-Для-Убийства", а кто откровенно не тянет даже на "Миксер-С-Подогревом". Эти соревнования называются ROBOT WARFARE 1, и любой желающий может выставить на них своего собственного бойца. Как ты, наверное, понимаешь, роботы, участвующие в этих соревнованиях, представляют собой обыкновенные программы, правда, написанные на специальном (довольно простом:) языке программирования. Все, что требуется для создания своего собственного робота, находится в стартовом наборе "юного робототехника" - Robot WARFADE 1 Full package. Туда входит программа для проведения "домашних" боев между роботами, специализированный редактор для написания программ управления, компилятор, а также исходники простейшего робота и робота по кличке "Monster 7" с подробными комментариями. Эти комментарии, а также правила проведения соревнований и описание языка программирования RW1 написаны на русском языке в виду того, что придумали и реализовали ROBOT WARFARE 1 наши соотечественники. И именно их роботы будут разбираться с твоим "терминатором", если, конечно, у тебя хватит мозгов и времени на создание последнего.



EasyClean v 3.6

Windows 9x/NT4
Size: 606 Kb
Shareware http://www.bkedv.de

Ты, наверное, обратил внимание, что я, рассказывая о двух троянах, попавших в этот выпуск Шаровар, не сообщил тебе коекакую важную информацию. Я умолчал о том, какие именно изменения вносят в системный реестр эти забавные проги, чтобы запускаться автоматически при каждом включении компа, и не сказал тебе, где именно в системе (и под какими именами:) пытаются спрятаться их серверные части. Эй, только ты не подумай, что я просто списал описания этих троянов с какой-нибудь странички юного кулхацкера, а необходимой информации там не было! Нет, все гораздо проще. Я всего-навсего предлагаю тебе добыть эту информацию самостоятельно, а в качестве инструмента слежения использовать прогу EasyClean. Эта прога занимается тем, что делает "снимки" реестра, файлов win.ini, system.ini, autoexec.bat и config.sys, а также файловой системы твоего компа. Сделав один такой снимок до инсталляции проги, которую ты хочешь проверить "на вшивость", а второй - после, EasyClean тут же сравнит их между собой и выдаст тебе полный отчет о произошедших в твоей системе изменениях. И если вдруг они тебе не понравятся (Эй! С каких это пор архивы с фотками стали прописывать себя в HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run?!:) - она тут же предложит тебе избавиться от непрошеных засра... гостинцев! Хм... А на скриншоте видно, как я пытаю троянца Psychward. :)



LingoWare v 2.10

Windows 9x/NT4/2K
Size: 1725 Kb
Freeware
http://www.lingocom.com

Надеюсь, брат мой, локализатор, ты уже достаточно набаловался с Restorator-ом (www.bome.com/Restorator), о котором я рассказывал в январском номере X. По крайне мере, если верить пришедшим мне письмам, то число перепорченных... Тьфу ты! Я имею в виду - переведенных программ бодрой рысью приближается к сотне. Под это дело позволь познакомить тебя с еще одной интересной разработкой схожей направленности. Она называется LingoWare. Эта прога способна "на лету" переводить элементы пользовательского интерфейса программ. Тексты, которые находятся во всех этих меню, выдавлены на кнопках или содержатся в сообщениях, LingoWare может "перехватывать" и лихо заменять переводом. При таком подходе отпадает надобность лезть внутрь переводимых программ и что-либо там менять. Оригинальный подход, верно? Есть, правда, одно "но": технология еще очень "сырая". И пока доступна только программа-клиент LingoWare. Ее возможности очень ограничены, хотя она уже сейчас вполне прилично русифицирует аську. Можно попытаться помучить с ее помощью и другие проги, но скорее всего результаты таких опытов тебя не порадуют. Да и редакторских функций в этой версии практически нет. Но если тебе повезет, то, когда ты будешь читать эти строки, на www.lingocom.com уже выложат LingoWare Editor! Ты, на всякий случай, сходи, проверь! Разработчики обещают, что это будет "набор легких в использовании инструментов, которыми может пользоваться фактически каждый пользователь для локализации любого программного приложения на основе Windows". Надеюсь, они не шутят. :)

Компас-График LT 5.8

Windows 9x/NT4
Size: 9049 Kb
Freeware
http://www.ascon.ru

Прога из разряда "must have". Правда, не для всех, а лишь для "студентов инженерных специальностей". Дело в том, что с помощью Компас-График LT любой технарь может за пару часов украсить свой курсовик чертежом "Ползуна ходячего", выполненного в строгом соответствии с ЕСКД. Про дипломные проекты я вообще говорить не хочу! Когда я понял, что Компас-График самостоятельно делает то, что я сам пару лет назад старательно вычерчивал целых два дня, у меня испортилось настроение. Пришлось идти и выбрасывать соседскую кошку в мусоропровод. Хорошо еще, что эта версия лишена многих функциональных возможностей "Большого" Компаса! Хотя, если верить разработчикам, эти "возможности" необходимы только профессиональным проектировщикам, а студентам они на фиг не нужны. А что можно взять со студентов? Правильно - ничего! Поэтому раздается и Компас-График LT совершенно бесплатно. Прога имеет русский интерфейс, полноценную справочную систему и идет с комплектом ГОСТ-овских шрифтов, векторных и TrueType.

MouseFX v 1.0

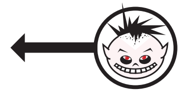
Windows 9x/NT4
Size: 13 Kb
Freeware
http://www.honeyman.da.ru

Вторым номером у нас идет моя самая любимая "шуточная" прога. Под ее умелым руководством курсор мышки начинает жить своей жизнью и перемещаться как ему вздумается. Нужный алгоритм поведения курсора задается в командной строке при запуске MouseFX. Всего таких алгоритмов пять: курсор можно научить двигаться по "инерции" или приказать ему плавно летать вокруг центра экрана, и при этом он активно сопротивляется всем попыткам ткнуть им в какую-либо определенную точку, или можно просто-напросто заставить его дрожать. Но настоящее веселье - это когда через случайные (не слишком короткие) промежутки времени курсор перепрыгивает в произвольную точку экрана. От этого любой человек уже через пять минут начинает испытывать неконтролируемые приступы ярости, лупить компьютер кулаком, бросаться на окружающих и грызть деревянные ножки стульев. Понимание того, что над ним кто-то злобно подшутил, приходит к такому человеку не сразу. До поры до времени подлое поведение курсора списывается на глюки в системе. Обычно это самое "понимание" приходит тогда, когда взгляд испытуемого фокусируется на твоей ужасно довольной физиономии. После этого следует нажатие на Ctrl-Alt-Del, закрытие MouseFX, вопль: "Убью!", и покушение на твою жизнь.

Check&Get v 1.1

Windows 9x/NT4/2K
Size: 1813 Kb
Freeware
http://checkget.udm.net

По-настоящему крутой bookmark manager. Обычные программы для хранения закладок вытягивают информацию о веб-страничке, на которую создается закладка, из бродилки. И только Check&Get добывает эту информацию сам! Все, что ему нужно знать - это URL понравившегося тебе места. Как только в Буфере обмена появляется что-то похожее на URL, как Check&Get используя движок от IE (хоть кто-то нашел ему достойное применение!:), идет и самостоятельно исследует указанный участок Сети. Так что кроме заголовка страницы он еще может выдрать из странички еще и ее описание (description), а также ключевые слова (keywords), если, конечно, веб-мастер позаботился вставить соответствующие мета-тэги. А поскольку Check&Get может самостоятельно грузить странички, то и проверять, не изменилось ли их содержание со времени твоего последнего посещения, он может без проблем. Надо заметить, что эта функция мне нравится больше всего: три алгоритма проверки, несколько способов оповещения об обнаружении изменений, обработка до десяти участков параллельно... Если раньше я каждый раз, подключаясь к Сети, отправлялся рысью по двум десяткам своих любимых сайтов, то теперь я запускаю Check&Get, выбираю нужный раздел, нажимаю <Ctrl>+<A> (выделить все закладки в разделе) и <Ctrl>+<C> (проверить). И через минуту отправляюсь только на те страницы, содержимое которые изменилось. Check&Get метит их мне красными галочками.



CRASHit v 1.0

Windows 9x/NT4
Size: 23 Kb
Freeware
http://www.magister-lex.at/CRASHit

Когда проклятый Word в очередной раз виснет, я запускаю доведенную до ума версию программы Touch Wood (www.xemico.com) и стучу кулаком по одной довольно известной в компьютерном мире физиономии, причем каждый удар у меня сопровождается кастрированной версией "Звука Microsoft". Обычно это помогает мне успокоиться. Но програм наплевать на мое душевное равновесие - они все так же продолжают вылетать с сообщениями об ошибках. До недавнего времени я думал, что так будет всегда. Ну, нельзя же, право слово, контролировать сбои в программах? Оказывается, можно! С помощью CRASHit можно добиться того, что "вылетать" будут именно те программы, которые ты пожелаешь. Для этого достаточно выбрать тип ошибки и перетащить "бомбу" в окно выбранного приложения. Раз и готово! Прога, пискнув, умирает. Для людей, доведенных до крайности, CRASHit предлагает дополнительный режим, который так и называется "maniac mode". После его активации через заданные промежутки времени программы начнут вылетать одна за другой как табуретки в окно. Лично я называю это местью... :)

Pusk v 1.0

Windows 9x
Size: 168 Kb
Freeware
ftp://ftp.listsoft.com/pusk.zip

Последние несколько месяцев мои постоянные поставщики программ-заподлянок - ребята из RJL Software (www.rjlsoftware.com) постоянно меня огорчают. Например, их последнее "изобретение", Shakedown, заставляет картинку на экране "трястись". Мало того, что эта идея уже не нова, так еще и ее реализация подкачала: этой прогой практически невозможно хорошенько взбодрить юзера Ушастого - нажатие на любую клавишу вызывает сообщение о том, что это всего лишь шутка! Отвратительно. Но ты не огорчайся, все же у меня есть, чем тебя порадовать и чем ты, в свою очередь, сможешь порадовать других. Первую прогу я нашел на www.listsoft.ru . Она называется Pusk, и после ее (незаметного:) запуска кнопочка "Пуск" у юзера Ушастого будет летать по всему экрану аки бабочка. А если он сгоряча попытается словить ее мышкой, то она будет не только увертываться! Она еще и гадить разноцветными красками на экране начнет! Самое приятное - во время работы этой проги комбинация Ctrl-Alt-Del работать не будет, хотя закрыть эту прогу довольно легко - нужно просто оставить кнопку "Пуск" в покое и кликнуть по ней, когда она остановится. После этого все на Рабочем столе придет в полный порядок. Но... ты же знаешь юзера Ушастого! Он ждать не будет. Он сразу же приступит к тотальной переустановке Виндов! :)

VirTime Everywhere Search v 2.3.1

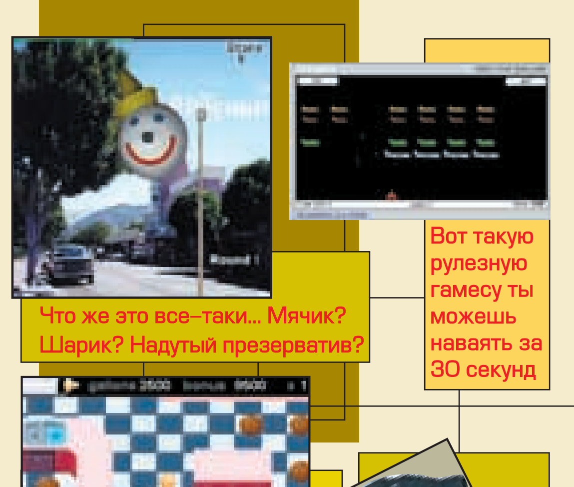
Windows 9x/NT4/2K
Size: 357 Kb
Shareware
http://www.virtime.com

Еще одна прога из серии "Как оснастить свой веб-сайт поисковым механизмом и при этом смачно наплевать на отсутствие разрешения на запуск скриптов". Как и ее коллеги, VirTime Everywhere Search заглатывает указанные тобой веб-странички, а затем выплевывает тебе готовый HTML-файл, включающий в себя как сам поисковик, так и базу данных к нему. При этом оба этих компонента будут выполнены исключительно на JavaScript, что позволяет поисковому механизму в целом отлично функционировать не только на домашней страничке с халявным хостингом, но и на твоем винчестере или даже CD. Подгонять дизайн поисковика под дизайн твоего сайта можно как в самой проге, так и ручками, заодно вырезая из HTML-файла рекламный жирок. Самые ленивые могут скачать отдельный add-on-чик с готовыми русскоязычными шаблонами. К сожалению, VirTime Everywhere Search набивает базу данных поисковика ключевыми словами, выдранными из соответствующих мета-тегов индексируемых веб-страниц - самостоятельно анализировать содержимое этих страниц она не умеет. Так что если тебе не улыбается вводить ключевые слова вручную, то тебе для работы понадобится еще что-нибудь вроде Metabot-а (www.tetranetsoftware.com). Тем не менее, создаваемые VirTime Everywhere Search поисковики работают и на каждый запрос выдают весьма солидную страничку с результатами поиска.

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Гейм дизайн. Типа.

http://clevermedia.com/game.cgi?myog - Игра под названием "Создай Свою Собственную Игру". Нужен последний Shockwave. Смысл простой: задаешь несколько параметров игры, типа кто будет врагом - злобные инопланетяне или птички с яичками (в хорошем смысле). Или чем мы их будем сбивать - ракетами или ракетками (теннисными). Ну и так далее... В результате получаем собственную вариацию на тему "сверху сыпется всякое дерьмо, а мы его сбиваем (отбиваем)". Что самое интересное, все созданные таким образом... игры можно сохранять на сервере под уникальными именами. Для потомков, очевидно...



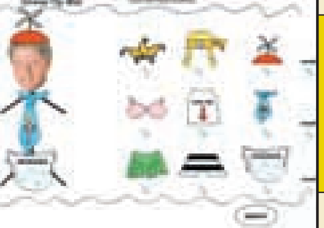
Что же это все-таки... Мячик? Шарик? Надутый презерватив?

Вот такую рулезную гамесу ты можешь наваять за 30 секунд



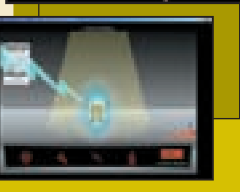
Трубы горят, сил нет! Без молока щас загнусь!

Футболка с надписью "Got Milk?" будет особенно хорошо смотреться на пышногрудой девчонке, я так думаю!



На мой взгляд, лифчик особенно привлекательно смотрелся бы с подгузниками...

Зацени какие эффекты. И это без всяких акселей! И главное – на яве!



Рентгеновский аппарат. Вариант для хомячков.

Интересно, если слон упадет в аквариум, закон Архимеда о вытеснении жидкости будет работать?

Опасные игры с антеннами

www.coffeebreakarcade.com/adtoit/antenna2000.htm - Antenna. Я, наверное, что-то не понял, может у них там в Америке такая традиция есть - на автомобильные антенны игрушки надевать... Короче, игра такая: ты управляешь чем-то вроде надувного шарика с рожей или оторванной головы куклы, которую нужно надеть на антенну. Бред какой-то, да? В отличие от большинства подобных игр, действие происходит на приличном фото-бэкграунде и даже с неплохой озвучкой. К тому же, игра идет на время, что придает ей определенную напряженность. Но вот смысл... Может, кто-нибудь из знающих читателей мне все-таки объяснит, что это за маразм такой? А то интересно...

Молоко есть?

www.gotmilk.com/game.html - Got Milk? У тебя случайно нет боязни пылесосов? Будет. И необъяснимая тяга к молоку тоже появится. А нечего изображать грудного младенца, который ползает по кухне и комнатам в вечных поисках съестного. И не жалуйся теперь, что тебе в кошмарных снах снятся заводные машинки, которые, смачно клацая зубами, пытаются укусить тебя за памперс. Никто не говорил, что будет легко. Думаешь, взрослым печенья и овсяная каша без боя достаются?

Дорожные войны на Яве

www.plutoniumsoftware.com/games/bm3d/ - Burning Metal 3D. Одна из самых лучших игр на Яве, которые я видел в своей жизни. Кстати, она входит в 1% лучших Java приложений мира. Гонки, которые по качеству не уступают большинству нормальных игр трехгодичной давности, а кое-какие игрушки и сейчас до такого уровня не дошли. И это при том, что Burning Metal 3D не инсталлируется с диска, а запускается прямо из Инета. Бесплатно, что немаловажно. Сама игра представляет собой простенькую гонку с режимом тренировки. Все выполнено в честном 3D, имеются даже спецэффекты (огонь, дым, рикошетящие пули). Очень порадовала грамотная физическая модель. Почти NFS 5, черт возьми! Имеется приличный звук и музыка. Игра идет в полноэкранном режиме, хотя само игровое поле имеет маленькое разрешение. Жаль только, ждать загрузки долго...

Одень Билла Клинтона

www.flashkit.com/arcade/Other/dressup_bill/dressup_bill.shtml - Dress Up Bill Clinton. Если спросить у любого фидошника/неттера/просто компьютерщика, кто два самых популярных персонажа для компьютерных приколов - все в один голос ответят: "Два Билла!" Ну, мелкомягкого Билла мы пока оставим в покое (и так в прошлых номерах ему от нас досталось) и займемся другим, крупнотвердым. Сегодня мы будем его не бить, не пинать и не расстреливать из крупнокалиберных базук. Сегодня мы будем его наряжать. Для этих целей нам даны две предпосылки: наборы одежды и голый Билл. Правда, в целях политкорректности, авторы решили не вдаваться в анатомические подробности бой-френда Моники и ограничились изображением в стиле "палка, палка, огуречек". Впрочем, даже огуречика не подрисовали, только голова и "палка, палка". Ну а дальше все зависит от твоего воображения и дизайнерских способностей!

Убить хомячка!

www.flashkit.com/arcade/Other/execute_h/execute_h.shtm l- Execute Hamster. Казнь Хомячка. Лучшая развлекуха нашего сегодняшнего выпуска. Однозначно. И вполне в стиле Х. Дано: хомячок - 1 шт. Требуется: Уничтожить данное существо наиболее извращенным способом. Решение (4 варианта): а) Уронить на хомячка слона. б) Сбросить на него бомбу. в) Долбануть током (см. на рисунке). г) Капнуть кислотой. Все анимировано с садистской точностью. Если у тебя что-то не заладилось на работе или в семье пилят, или еще что - выучи этот адрес наизусть: действует лучше валерьянки, пива и травы, вместе взятых. Точно-точно.

PC 4ever!

www.flashkit.com/arcade/Other/icrack/icrack.shtml - iCrack. Еще одна деструктивная развлекуха от создателей гениального Execute Hamster. На этот раз уничтожать будем знаменитый полупрозрачный iMac. Лично у меня такого нет, поэтому я на него зла не держу (не то что на хомячка - у, паскуда!). Но дорогую красивую вещь всегда сломать приятно. Что с ним можно сделать: во-первых, устроить внутри аквариум. С водорослями и рыбкой, как положено. Внешне от этого хуже не становится, но вот на работоспособности девайса эти водные процедуры, думаю, скажутся. Во-вторых, ме-е-едленно раздавить прессом. Причем нарисовано явно с любовью и знанием дела. Ну и, в-третьих, уронить нашего знакомого слона, того, который своей массивной задницей уже давил несчастного хомячка. Правда, в этот раз слон не удовлетворится простым фактом уничтожения, а еще и смачно... э-э-э... пукнет на обломки монитора, очевидно в силу расстройства желудка из-за недавно съеденных хомячьих ошметков.

WWW

M.J.Ash
(m.j.ash@xakep.ru)

Assassin Kill Celebrities

http://www.newgrounds.com/assassin

Я человек мирный, но когда мне представилась уникальная возможность взять и отстрелить голову Леонардо Ди Каприо - я сделал это без малейшего колебания. Слишком велик был соблазн. Затем я покончил со Space Girls - это музыкальный коллектив уже давно вызывал у меня смутное неодобрение. Куклу Барби я калечить не стал - бессловесная игрушка ничем мне не досадила, а я, да будет тебе известно, человек в высшей степени справедливый. Зато, обнаружив во внушительном списке знаменитостей, которых можно немного поубивать, имя Самого Билла Гейтса, я радостно улюлюкнул и устроил на этого человека настоящую облаву. К сожалению, конкретных результатов в виде набитой соломой шкурки этого капиталистического хищника мне пока получить не удалось - хитрый дьявол спрятался в игре в одной из девяти комнат, и я пока еще не выяснил, в какой именно... Ну, да ладно, это мои проблемы. Думаю, у тебя, приятель, тоже есть на примете пара-тройка известных личностей, которым бы ты с удовольствием тоже что-нибудь взял да и отстрелил. Так что ты не тормози, а давай топай по указанному выше линку - там тебе выдадут и заказанную тобой жертву, и все необходимое для ее скорейшего уничтожения. Enjoy! :)

SOS... Выживание в критических ситуациях

http://survivre.euro.ru

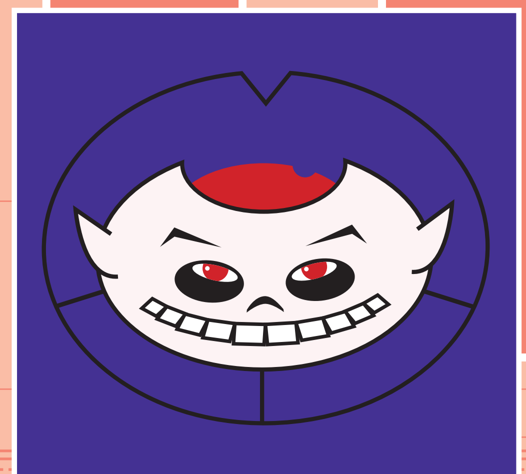
Все мы рано или поздно будем лежать на железном столе, а наши внутренности будут внимательно изучать ласковые руки патологоанатома. Это знают все. Но при этом каждый из нас не перестает надеяться, что в его случае это неприятное событие придется на самый дальний конец его глубокой старости. Вынужден огорчить: очень часто человек попадает в такие ситуации, когда кто-то или что-то может попытаться выдать ему пару белых тапок вне очереди. Но как этому помешать? Как вести себя, когда в окне твоей автомашины внезапно возникает ствол? Или что делать, когда твой дом рушится, грозя похоронить тебя под собой? О том, как выжить в этих, а также во многих других критических ситуациях как раз и рассказывается на страницах этого любопытного сайта. Кстати, не сходя с этого места, я тоже могу поведать одну историю, также посвященную выживанию человека в трудных условиях. Один самолет совершил вынужденную посадку где-то высоко в горах. Тут же были отправлены спасательные партии. Но глухая местность и снегопад затрудняли поиски. Наконец, через некоторое время спасателям удалось обнаружить одного из пассажиров самолета. Он сидел у костра и обгладывал человеческую кость. За его спиной виднелась гора других костей, также явно человеческого происхождения. Увидев спасателей, мужчина горько заплакал. «Я хотел выжить! - стонал он. - Я был просто вынужден съесть всех остальных!»

Услышав это, начальник спасательной партии снял шапку, вытер ею потное лицо, и сказал: «Господи, да самолет-то сел всего три дня назад!»

Катастрофы Недели

http://www.crashes.ru

Практически все люди испытывают неподдельный интерес к чужим бедам. Я не знаю, с чем это связано. Вспоминается, правда, одно любопытное высказывание: "Не верьте в конец света - Богу самому интересно, чем все это кончится", которое вместе с утверждением, что всем мы созданы по ЕГО образу и подобию вызывает в мозгу кое-какие занимательные размышления. Но, с другой стороны, кое-кто может еще и второй закон термодинамики припомнить, а после этого взять и заявить, что человек как достаточно сложная система проявляет таким образом свое неосознанное стремление к хаосу... Хе-хе... Чего-то я увлекся. Ведь всего-то и хотел сказать, что если что-то где-то летело, летело и навернулось, или где-то что-то строилось, строилось, а затем взяло и взорвалось, то большинство людей найдут эту информацию весьма интересной. А после этого взять и подкинуть тебе добротно сделанный сайтик, который занимается исключительно освещением событий с трагическими последствиями, или, проще говоря, катастроф. Ну, что ж ... Давай будем считать, что именно так я и сделал! :)



Sexplorer

http://www.sexplorer.ru

Плохо быть бабочкой-однодневкой: один день веселья, и лапки кверху. Отвратительно быть спичкой: р-р-р-аз и... сгорел. Но ужаснее всего судьба презерватива: годами ты прячешься в пакетике, свернувшись в колечко и зарывшись в тальк, со страхом ожидая того момента, когда тебя достанут, используют (возможно даже - в извращенном виде!), а затем выбросят вон... И ведь ни одна собака не посочувствует, не оценит! Только посмеются, сволочи. За примером далеко ходить не надо: как тебе нравится конкурс частушек под названием "Народный презерватив", устроенный сайтом Sexplorer? Ужасно, правда? Особенно шокирует слово "народный" применительно к предмету исключительно одноразового применения. Тем более удивительно, что во всем остальном этот сайт очень достойный: на его страницах освещается множество интересных тем, начиная с "Истории проституции" и деятельности секс-маньяков и заканчивая описаниями любовных подвигов известных мифических персонажей и анекдотами ПРО ЭТО. Но эту затею с конкурсом частушек одобрить просто невозможно, поскольку... одну минутку... Что,, девушка? Не гинеколог ли я? Нет, то есть - да. Ну, типа, я не врач, но посмотреть могу... Эй, ладно, приятель, я пошел! Пока!.. Черт, и куда опять делись эти проклятые презервативы?...

Экстремальный Виртуальный Мир

http://www.vvv.ru

Круглосуточное общение с компьютером негативно влияет на тактико-технические характеристики твоего организма: глазки мутнеют, запястья болят. У особо продвинутых седалищная часть тела превращается в мозоль и приобретает медно-красный оттенок. Несколько лет такой жизни, и может оказаться, что плевки с балкона на головы прохожим - это единственный "экстремальный" вид спорта, в котором ты еще можешь себя хоть как-то проявить. И вот представь себе: в то же самое время, когда ты, сидя перед монитором, усиленно разлагаешься, другие перцы находят себе достойные занятия за пределами виртуального мира. Кто своим аквалангом рыбок пугает, кто широченными лыжами Гренландию топчет, кто катамараны в бурных реках топит. Или вон, на горы лазают. На время. Стараясь переплюнуть того непальца, который недавно вскарабкался на Эверест за пятнадцать часов с копейками. По домам эти ребята возвращаются розовые и счастливые. Переполненные адреналином и свежим воздухом. А уж по сравнениями с их историями твои некогда хитовые рассказы о "сотнях набитых давеча в Кваку фрагов" смотрятся предельно дешево. Не веришь? А ты сходи на сайт "Экстремальный Виртуальный Мир" и сравни...

Мудрость с улыбкой

http://kulichki-win.rambler.ru/wisdom

"Мудрость с улыбкой" - это внушительная коллекция смешных и мудрых афоризмов, пословиц и коротеньких шуток. Здесь можно подобрать (или запастись на будущее) веселыми высказываниями на все случаи жизни. Лично я очень люблю такие сайты - они помогают многим людям (и мне в том числе) :) казаться остроумнее и образованнее, чем они есть на самом деле. Нет, ну правда, приятно бывает усмехнуться и повторить вслед за Марком Твеном: "Правда - величайшая драгоценность, нужно ее экономить!", если тебя вдруг поймали на наглом вранье. Или на идиотский вопрос "о погоде" задумчиво посмотреть по сторонам и сказать: "Как бы мы ни старались, а мухи летом будут". Я также могу с легкостью представить себе ситуацию, когда очень кстати придется высказывание Михаила Жванецкого: "Все друзья хотят меня женить, потому что люди не выносят, когда кому-нибудь хорошо". А если говорить непосредственно о "Мудрости с улыбкой", то я могу заметить, что только за свое первое посещение этого сайта я узнал более двадцати мудрых мыслей, которых решил во что бы то ни стало заучить наизусть. Я уже не говорю о сотнях тех, которые просто вызывали у меня неконтролируемые приступы веселья! К счастью - вполне обоснованного... :)

PinUp.ru

http://www.PinUp.ru

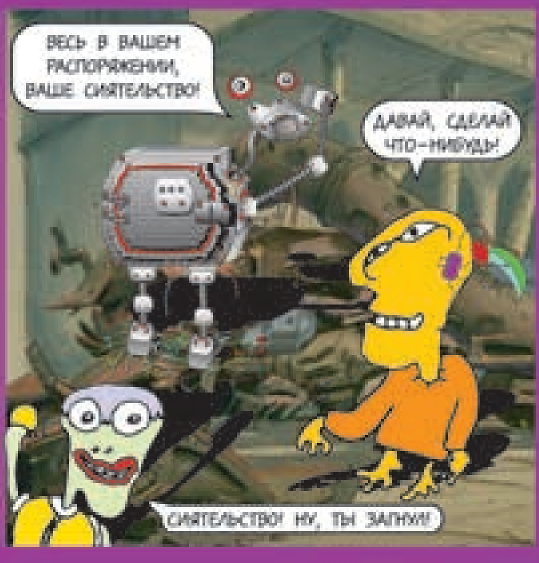
На этом сайте очень проникновенно рассказывается о дефиците порнографии в Америке 30-х годов. Я сам просто рыдал, читая, что в то время доведенным до крайности людям приходилось одалживать фривольные фотографии у друзей и знакомых и дома от руки их себе перерисовывать. Трудно поверить, но в ту пору такие вот рукотворные копии ухитрялись попадать даже на обложки журналов, откуда они немедленно выдирались и прикалывались в кабинах водителей-дальнобойщиков и на стены холостяцких жилищ. Тогда-то и возникло прозвище Pin-Up (от англ. pin-up приколоть, прикрепить к стене). Удивительно, но то, что процесс ручного копирования фотографий занимал много времени, сыграло свою положительную роль: массовому тиражированию подвергались только самые эротичные образцы. А поскольку полная нагота антисексуальна, то приготовься к тому, что работы настоящих мастеров Pin-Up-а порадуют тебя изображениями девушек, у которых, к примеру, внезапно лопнула резинка в трусиках (а руки при этом чем-то заняты:) или которые, скажем, взяли и порвали себе юбочку, зацепившись за что-нибудь... Хм... Я считаю излишним дальнейший пересказ сюжетов увиденных мной на этом сайте работ - думаю, что твои гормоны и так уже все за тебя решили!.. Желаю тебе удачного просмотра, приятель! :)


Приключения Хакера Иванoff
Украденная голова
часть 5
проект Хикуса [xikyc@xakep.ru]
А что это вы здесь делаете?
Как я устал бегать за Хофманом! Где его теперь искать?
Есть идея!
Утро застало хакеров на свалке неизвестой планеты. Поиски украденной злыднем Хофманом головы Билла Г. затянулись. И тут Иванoff заметил местного робота....
Вот мы этого любопытного робота пристроим нам помогать!
Ой, а что это вы со мной делаете?
Ща узнаешь!


Это запрещено! Зачем вы так?
Аплодисментов не надо, цветы и поклонниц - подайте в машину!


Часом позже
Блин, где этот чертов джампер?!
Ох-ох


Еще часом позже
Да ведь я точно помню, это было где-то здесь!


Весь в вашем распоряжении, ваше сиятельство!
Давай, сделай что-нибудь!
Сиятельство! Ну, ты загнул!


Поньк
Рад
Вззз
Стараться
Передаем сводку новостей
Ваше высочество!


2х молодых сквырлов фыкнули на верфуфель у отеля "Редиссон Сквырянский" сегодня утром!
Это, ни чем не спровацированное злодеяние еще и потому потрясло граждан столицы.
Надо двигать туда, это точно Хофман!


Слушай, а он не сломается? Чего-то он скрипит сильно...
Да, нет! Все ок!

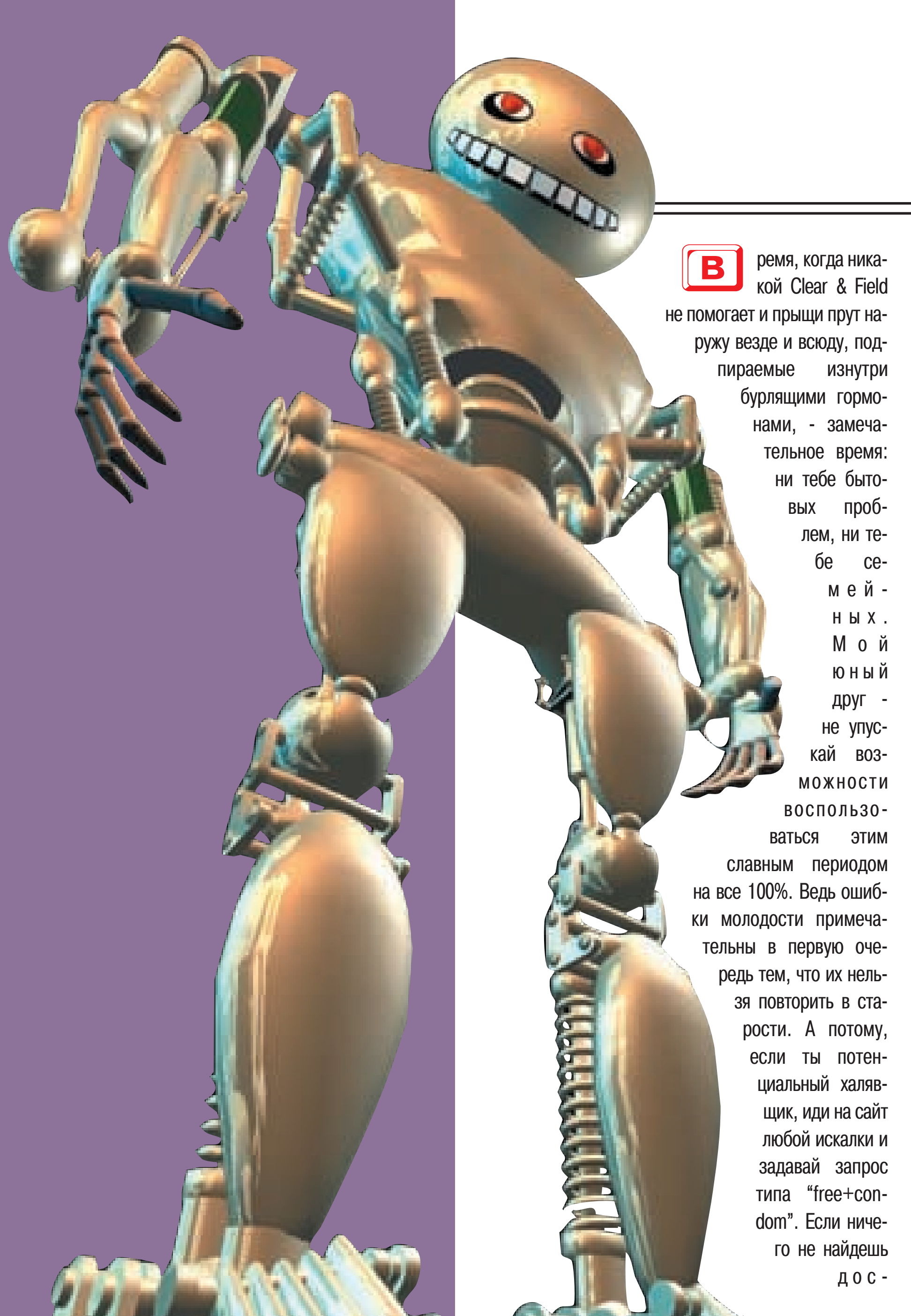

Эти инопланетные роботы - красивые, но не прочные!
Кргз


Да еще и не безопасные! Безобразие! Халтура!
Хрясь!!!
Да-дань!!!


В ОТЕЛЕ "РЕДИСОН СКВЫРЯНСКИЙ" ИВАНОFF РЕШИЛ ПОЯВИТЬСЯ ИНКОГНИТО – ПОД ВИДОМ ПОСТОЯЛЬЦА.
ЩА УВИДИШЬ, КАК ЭТА ДЕРЕВЕНЬЩИНА "СЛОПАЕТ" МОЮ ФАЛЬШИВУЮ КРЕДИТКУ И НЕ ПОДАВИТСЯ!
ХРУМ
ХРУМ
И НЕ ПОДА-ВИДСЯ?!
ГУМАНОИД ВЫШЕГО ВИДА ОЖИДАЕТ ВАС НА 6-ОМ ЭТАЖЕ В КОМНАТЕ № 7, ОН ПРОСИЛ ВАС ЗАЙТИ.
НУ Я ЭТОМУ "ГУМАНОИДУ" ВЛОМИЮ, КОГДА УВИЖУ!
ДАЙ МНЕ ТОЛЬКО ДО ЭТОГО ХОФМАНА ДОБРАТЬСЯ!
7
КАК-ТО ОН УЖ ОЧЕНЬ НЕОЖИДАННО СДАЛСЯ....
ТУК-ТУК
ОЙ, МАЛЬЧИКА, ЗАХОДИТЕ! ТУТ ТАКОЕ СЛУЧИЛОСЬ, ЧТО... ВЫ ЛУЧШЕ САМИ ПОСМОТРИТЕ...
ГОЛОВА БИЛЛИ Г., КАК ВЫ ПОМНИТЕ, ПОЗАБЫЛА О СВОЕЙ "ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ", ОДНАКО ХОД ЕЕ (ЕГО) МЫСЛЕЙ ОСТАВАЛСЯ НЕИЗМЕННЫМ
Я ГЕНИЙ! Я ПРИДУМАЛ НОВУЮ О.С.! ЕЕ В ПРИНЦИПЕ НЕВОЗМОЖНО ВЗЛОМАТЬ! ТЕПЕРЬ ХАКЕРСТВУ КОНЕЦ! Я НАЗОВУ ЕЕ "ДВЕРИ"! КОНЕЧНО, В НЕЙ БУДЕТ ДО ФИГА БАГОВ И ВСЕ БУДУТ ПОКУПАТЬ АПГРЕЙТЫ КАЖДЫЙ ГОД!
МЫ ОТКРОЕМ ФИРМУ, И НАЗОВЕМ ЕЕ ... НУ, НАПРИМЕР, – "МАЛЕНЬКОЕ-МЯГКОЕ", ЭТО ВНУШАЕТ ДОВЕРИЕ. СТАНЕМ СКАЗОЧНО БОГАТЫМИ, А СЛОВО "ХАКЕР" ВСЕ ЗАБУДУТ, КАК СТРАШНЫЙ СОН!
ЕСЛИ Я ПРАВИЛЬНО ПОНЯЛ ОБЩЕЕ МНЕНИЕ....
БА-БА-БАХ!
ВСЕ-ТАКИ ХОФМАН СКЛОНЕН К ДЕШЕВЫМ ЭФФЕКТАМ...
:)
GAME OVER !!!

Весна, цветуечки...

Автор Бесплатного Сыра - www.fox.tt.ee/cheese



Время, когда никакой Clear & Field не помогает и прыщи прут наружу везде и всюду, подпираемые изнутри бурлящими гормонами, - замечательное время: ни тебе бытовых проблем, ни тебе семейных. Мой юный друг - не упускай возможности воспользоваться этим славным периодом на все 100%. Ведь ошибки молодости примечательны в первую очередь тем, что их нельзя повторить в старости. А потому, если ты потенциальный халявщик, иди на сайт любой искалки и задавай запрос типа "free+condom". Если ничего не найдешь достойного или же найдешь, но будет поздно - самая дорога на http://www.maternitycenter.com/free1.html - заказывать тест на беременность. Кстати, можешь заказать его на свое имя и при случае подарить подруге. Правда, подобный знак внимания может быть не совсем правильно ею истолкован: мол, "...что ж ты, гад, трындел - все знаю, все умею, все могу; не о чем тебе беспокоиться, дорогая...". Но это все лучше, чем по докторам бегать и, следуя советам сомнительной литературы, париться в горячей ванне или скакать верхом на лошади. Особенно в тех случаях, когда беременность и рядом не стояла. С другой стороны, такой подарок может послужить тонким намеком на толстые обстоятельства: все в зависимости от того, сколь глубоко твое чувство по отношению к даме. Кстати, вместе с тестом на беременность в нагрузку идет еще и аудиокассета с секс-ликбезом: поучительно, особенно для потенциальных матерей. Там же они почерпнут максимум информации по вопросам грядущего материнства. Будучи не первый год отцом семейства, я занес этот линк к себе в "фавориты": еще чуть-чуть и культпросветработу мне придется проводить не на страницах хацкерского журнала, а в стенах родной обители. Очень полезный ресурс!

Продолжим дамскую тему. Предположим, что ты - классный парень и отвечаешь челюстью за свои слова. Тогда тему подарка можно сменить. Например, вместо теста на беременность можешь подарить своей даме очаровательный комплект нижнего белья http://www.victoriassecret.com/vsc/html/catalog/index.html. Если учесть, что нормальное белье стоит недешево (самый бюджетный вариант - около 30-40 долларов), то данный ресурс заслуживает двойного уважения. Действительно, либо тебе придется с месяц давить по баннерам на собственном сайте, за-

Фрик, кряк, хряк - фигня какая! Мужик, бросай плющить зад у монитора, забудь ты про этих двухмерных кибердевиц - посмотри по сторонам, весна же, лето на дворе! Сколько замечательных 3D-Girls-моделей по улицам бродит! И какие у них 3D - ни одним симулятором или видеоакселератором не реализуешь: только силиконом и регулярными занятиями аэробикой! Это же тебе не какие-то там зеленоволосые кибертелеведущие с подозрительными фамилиями типа "Ананова" (www.ananova.com): толку-то с того, что она - воплощение мечты мужиков-британцев. Они, вон, овсянку лопают, им нравится. Они, вообще, странные, англичане эти. Так что жми на Power и дуй на улицу - сравнивать мир реальный с миром виртуальным. Поверь экс-тинейджеру - там все намного интереснее, нежели об этом сказано в Интернет.

рабатывая на кликах по 20 центов при ЦТР-е в 5%, и еще через пару месяцев, получив чек, истратить его до последней копейки на какие-то там трусы, либо же сделать это легко и просто - на халяву! Замечу: удовольствие двоякое - и дама оценит, и тебе приятно будет. Потому как нижнее белье - важнецкая штука. И если оно никудышное - никакая Виагра тебе не поможет. Ну, представь, например, какое возбуждение испытывает твоя подруга, любуясь твоими дырявыми носками и вдыхая их несвежий аромат. Аналогия прозрачна? Возможно, в рамках данного обращения это и излишество, но осмелюсь заметить, что там есть он-лайн шоп: при наличии денег можно и иным товаром прибарахлиться, а не только тем, что "дают, пока не передумали".

Если же женское белье избранницу твоего сердца еще не интересует или же интересует, но его не на что надеть, подари ей халявный плакат:

http://www.health.org/gpower/catalog/index.htm. Кстати, там же можно поклянчить кепочку "Girl Power!": идет твоя краса, а на лбу у нее не Найк какой или Адидас, а "Мощная Баба" (вольный перевод; или "Знойная женщина?"). Опять же - на любителя надпись. Но кто ее поймет? Помнится, в 80-х была страшная мода на "варенки" (это когда новые джинсы варишь в кастрюле, а потом дважды получаешь по горбу от родителей: за порчу кухонного инвентаря и за порчу штанов) и на майки с надписями. Так чего там только не было написано! Что на заборе... По самим плакатам выбор невелик, но он есть: в основном спортивная тематика. По настроению они же высылают различного рода закладочки, наклеечки и прочую лабуду.

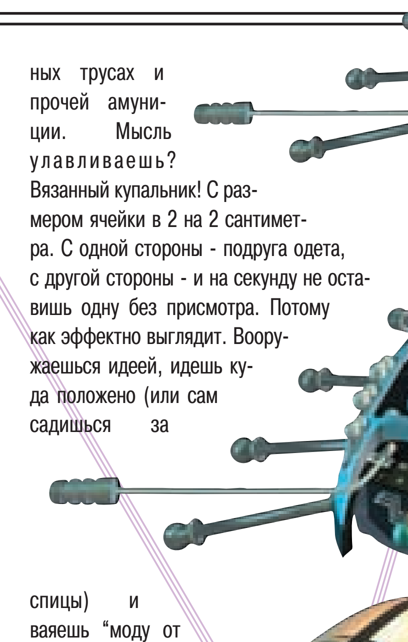
Мило пошутить можно заказав избраннице и страшноватенькие с виду, но не теряющие своей привлекательности в силу халявности наклеечки от http://www.raginraven.com/goodies.html. Одна из них гласит: "Ай лайк пипл". И кругом морды лица - зелененькие, синенькие, красненькие. Видимо, это детские рисунки. Видимо, эти дети так видят мир. Странно, почему моя доча и ее сподвижницы смотрит на мир иначе?

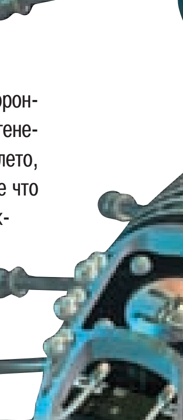
На худой конец, если твоя Джульетта вечерним подъездозажиманиям предпочитает долгие разговоры, а "Эммануэли" - слезоточивые мексиканские сериалы, подари ей книжицу "Раскрась сам" http://www.kayentakids.com/freebie.html. Говорят, творчество будоражит воображение: чем его больше, тем выше шансы на то, что ваша дружба со старшей группы детского сада продлится аж до самой золотой свадьбы. Иначе - вечный поиск, и женщина, что прочитанная книга. Даже не книга, а так - рекламный буклет.

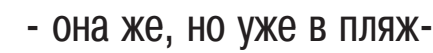
Переходим к общей теме - теме моды и дрессинга. Одежды то бишь: идем на http://www.alloyonline.com/empire/?SubSystemID=15&ComponentID=270 и заказываем себе каталог молодежного прикида. Небольшой совет: читатель, если ты уже разделил 5-й десяток, то все равно укажи в анкете свой возраст в диапазоне от 15 до 25. Иначе шанс заполучить тинейджерский ассортимент у тебя невелик. Что в нем? Да куча всего! От штанов а-ля клеш до нательных накидок "мама никогда не узнает, что я беременная". Кроме всего прочего есть шанс заказать товар на дом. Не следует забывать, что каталог халявный, а вот товары в нем - увы. Кроме того, пересылка товаров из Штатов недешева (бандеролька может встать вам в 50-100 долларов), не говоря уже про проблемы на таможне.

Вообще, что касается каталогов: я ярый их сторонник (особенно халявных :)). Потому как они - генераторы идей. Вот та же одежда, например: лето, пляжи. Все в одних и тех же купальниках, разве что по цвету отличающихся да по ширине телозакрывающих частей. А теперь представь себе картину: на одном развороте каталога - дама в вязанном свитере, а на другом - она же, но уже в пляжных трусах и прочей амуниции. Мысль улавливаешь? Вязанный купальник! С размером ячейки в 2 на 2 сантиметра. С одной стороны - подруга одета, с другой стороны - и на секунду не оставишь одну без присмотра. Потому как эффектно выглядит. Вооружаешься идеей, идешь куда положено (или сам садишься за спицы) и ваяешь "моду от кутюр".

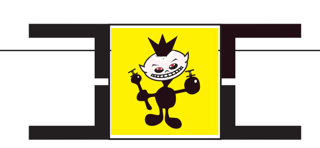
Дру-

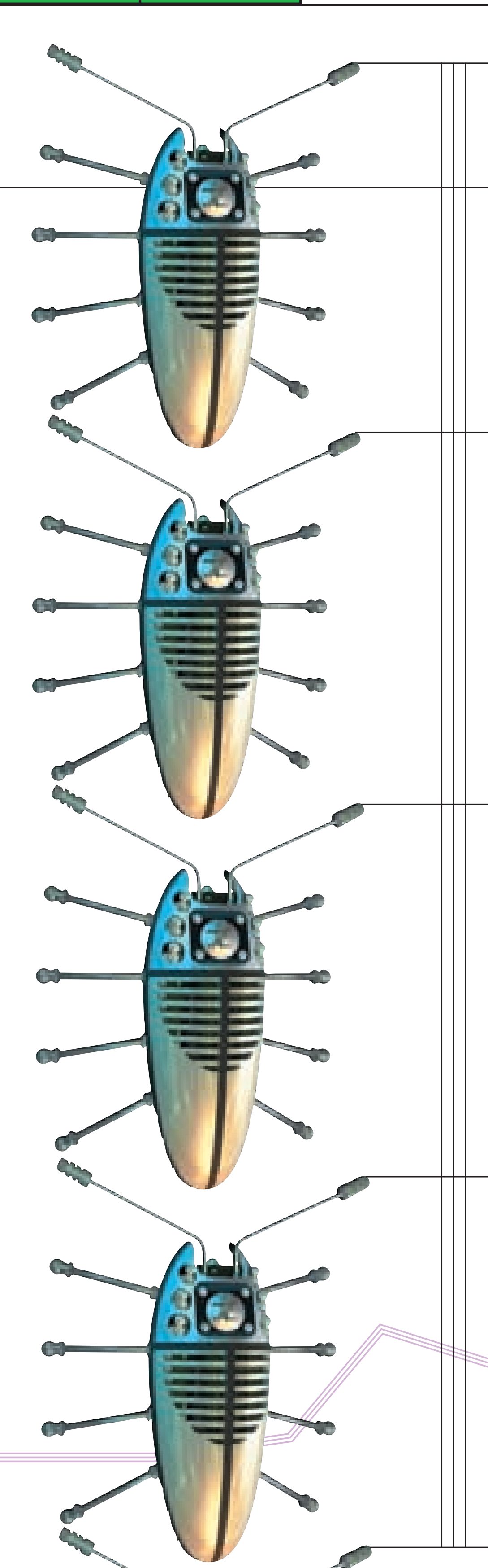












гой пример - журнал, который ты держишь в руках: это не каталог, конечно, но сколько шикарных и абсолютно бесплатных идей! Пользуйся - не хочу. Например, хочешь прославиться в веках - ага, смотришь, ниша "хтмл-а для чайников" не занята. Предлагаешь редакции. Последняя одобрительно качает головой и обещает подумать. Года два. Или три. Короче - поле не паханное!

Идем дальше: путешествия. Один мой знакомый, недавно вернувшийся из Майами, схватился за череп (лысый, кстати); говорит: "...что делается! Мужики все того, этого... без баб обходятся. А бабы - в шкрябе страшной по этой самой причине". Братцы, поможем стране Америке? Сменим голубоватые оттенки на общепринятые? Да? Тогда знакомимся с http://www.holanet.com/free-cdk.htm - виртуальным туром по Майами. На сервере написано, что диски высылают только в пределах США, но, по слухам, доходят и до России. По крайней мере, поле "государство" присутствует. На диске обещают 45-минутное шоу по Майами и Карибам с указанием особо важных событий, происходящих в регионе, ценами на отели, увеселительные программы и прочее.

Не нравится Майами - едем в Вермонт http://vtlife.intervis.com/travelvt/. Опять же - диск и сопутствующее. Минус адреса - ссылка на халяву постоянно уплывает. Но если постараться - найти можно.

Но лучше (и проще) путешествовать по родному краю: дешево, строго и сердито. На хорошем автомобиле. Каком - не вопрос: выбор велик. Пока выберешь - глядишь, и деньги образуются. На спонсорских программах, которых видимо-невидимо в СЫРной рассылке, ведомой на http://www.fox.tt.ee/cheese. Но прежде - автомобиль: в прошлый раз я агитировал тебя за ISUZU - японца американского происхождения. Сегодня же предложу обратить внимание на его дальнего родственника - продукции европейского отделения Дженерал Моторс - OPEL http://www.europe.opel.com/fleet/forms/index.jhtml. Широчайшая гамма моделей, заказываемая одним махом в виде рекламных буклетов и брошюр. Правда, в отличие от своих заморских собратьев лишь некоторые из них могут похвастаться излишним весом; мощью - да, немцы любят скорость. Но они же любят и экономию, поэтому большинство предлагаемых моделей, за исключением большого среднего класса, из серии "одноразовых". Т.е. маленьких. И мощь та видна/слышна, когда в машине - максимум два человека. Не чета штатовским топливоедам, пожирающих бензин ведрами: хоть один сядь за руль, хоть тонну загрузи - динамика не ухудшится. Конечно, 3-х литровые V-образные двигатели (как минимум) - типично американский подход "садись и езжай" (полная автоматизация; даже в owner guide написано: "..чтобы пользоваться автомобилем, надо сесть за руль, включить положение драйв и нажать на педаль газа; чтобы поехать еще быстрее - еще сильнее нажать"), нещадное потребление горючки. В Европе так не разживешься - бензин почти в 2 раза дороже. Так что европейские автомобили по сути одинаковы, за исключением "бэмсов" и "мерсов". Убедиться в этом можно ознакомившись с компактами от Вольксвагена - http://www.volkswagen.de/com/mailer/katalog.HTM. На каждую модель - отдельный диск. Кстати, очень приятно оформленный снаружи (упаковка) и очень бестолково устроенный внутри: для его просмотра требуется инсталляция, а... смотреть-то особо и нечего. Но, беря во внимание великолепную полиграфию, вполне сгодится для подарка другу-автофанату: будет благодарен тебе по гроб жизни. Особенно в случае, если он в компьютерах - никак: повесит себе на стенку и будет радоваться.

И в завершение - еще три диска: два софтверных и один музыкальный.

http://www.mcdirect.com/3com/10100solution/Endreg.html - диск от монстра сетей и дайл-апа фирмы-производителя 3com, поглотившей в свое время US Robotics. Что на диске - не суть важно. Главное то, что он бесплатный.

http://www.infinitemail.com/infinite/cdorder.html - весьма приятный коммуникационный софт со сроком жизни в 30 дней. Для тех, кто не знает, как оттянуть дату кончины, - сообщаю два типичных случая: первый - деинсталляция программы и ее повторная установка; второй - редактирование с помощью Regedit пути HKEY_CLASSES_ROOT и т.д. Подробнее - читай "Хакер" :).

И хит сезона - диск с 104 клипами mp3 -http://www.amp3.com/html/freecd.shtml - альтернативной музыки. Какой именно - не знаю. Заказал - послушаем-с :).

До встречи!



Анкета X

Мы очень хотим, чтобы журнал оставался самым прикольным, был интересен и крут. Но для этого нам нужна твоя помощь. Заполни эту анкету и вышли ее в наш адрес, и мы учтем все твои пожелания.

Твой пол

- ❑ Мэ.
- ❑ Жо.

Твое образование

- ❑ Получаю среднее
- ❑ Среднее
- ❑ Получаю высшее
- ❑ Высшее

Какой у тебя процессор?

- ❑ Pentium
- ❑ Pentium II
- ❑ Pentium III
- ❑ Celeron
- ❑ Другой ________________

Что ты собираешься менять в своем компьютере в ближайшее время?

- ❑ Процессор
- ❑ Материнскую плату
- ❑ Память
- ❑ Монитор
- ❑ Жесткий диск
- ❑ Видео карту
- ❑ Звуковую карту
- ❑ Весь компьютер целиком
- ❑ Лично меня все устраивает

Сколько денег ты тратишь на upgrade в течение года?

- ❑ Ничего не трачу
- ❑ Не более 100$
- ❑ От 100$ до 300$
- ❑ Более 300$

Есть ли у тебя выход в интернет?

- ❑ Да
- ❑ Нет

Услугами какого провайдера ты пользуешься?

- ❑ Cityline
- ❑ Demos
- ❑ Golden Telecom
- ❑ ORC
- ❑ Zenon
- ❑ МТУ
- ❑ ПТТ Телепорт
- ❑ Роснет
- ❑ Россия On-Line
- ❑ Элвис телеком
- ❑ Другой ________________

Сколько времени ежедневно ты проводишь в интернете?

- ❑ Не более 20 минут
- ❑ Около часа
- ❑ Несколько часов

Как ты оцениваешь этот номер X?

- ❑ Отличный
- ❑ Хороший
- ❑ Так себе
- ❑ Плохой

Какие обложки журналов тебе понравились?

- ❑ 10/99
- ❑ 11/99
- ❑ 12/99
- ❑ 1/00
- ❑ 2/00
- ❑ 3/00
- ❑ 4/00
- ❑ 5/00

Какой номер X понравился тебе больше всего по содержанию?

- ❑ 10/99
- ❑ 11/99
- ❑ 12/99
- ❑ 1/00
- ❑ 2/00
- ❑ 3/00
- ❑ 4/00
- ❑ 5/00



Твое отношение к комиксам в Х?

- ❑ Нравятся, можно побольше
- ❑ Пусть будут
- ❑ Полная ерунда

Как тебе новая рубрика про мобильные компы (Коннект)?

- ❑ Интересует
- ❑ НЕ интересует
- ❑ Все равно

Интересует ли тебя информация о мобильных средствах связи?

- ❑ Да, еще как
- ❑ Мне все равно
- ❑ Не нужна

Читаешь ли ты научно-фантастическую литератуту (книги, журналы...)?

- ❑ Постоянно читаю
- ❑ Бывает читаю иногда
- ❑ Никогда

Сколько человек (включая тебя) читают твой экземпляр журнала?

- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3
- ❑ Всей толпой

Чему должен быть посвящен ближайший номер Х?

Хочешь, чтобы Х выходил с CD-ROM?

- ❑ Да, даже если будет стоить дорого
- ❑ Нет
- ❑ Все равно

У тебя есть мобильный телефон?

- ❑ Конечно
- ❑ Еще нет

Услугами какого оператора сотовой связи ты пользуешься?

- ❑ Би Лайн
- ❑ МТС
- ❑ Московская Сотовая

Сколько денег в месяц уходит на мобильную связь?

- ❑ Ни сколько
- ❑ До 15 $
- ❑ До 30 $
- ❑ Более 30 $

Какие радиостанции ты слушаешь?

- ❑ Авторадио
- ❑ Европа плюс
- ❑ Максимум
- ❑ Наше Радио
- ❑ Ностальжи
- ❑ Открытое Радио
- ❑ Радио 101
- ❑ Радио Монте–Карло
- ❑ Радио Рокс
- ❑ Радио7 На семи холмах
- ❑ РДВ
- ❑ Русское Радио
- ❑ Серебряный дожь
- ❑ Станция 2000
- ❑ Хит FM

Какие телевизионные каналы ты смотришь?

- ❑ MTV
- ❑ REN TV
- ❑ Муз ТВ
- ❑ НТВ
- ❑ ОРТ
- ❑ РТР
- ❑ СТС
- ❑ ТВ 6
- ❑ ТВ Центр

Твои любимые передачи на TV?

В каком городе ты живешь?

Сколько тебе лет?

- ❑ 14
- ❑ 14–17
- ❑ 18–22
- ❑ 23–30
- ❑ Старше 30


CAMELOT © 2000
Товар сертифицирован